SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

N.7 ■ NOVIEMBRE 1996





● SATURN

POLICENAUTS

Los creadores de SNATCHER nos ofrecen otro trepidante thriller de ciencia-ficción que volverá locos a los amantes de la animación japonesa.

REAL BOUT FATAL FURY

El explosivo beat'em-up de SNK llega a los 32 bits de Sega en una conversión absolutamente fiel al original.

OUT RUN

AFTER BURNER

● PLAYSTATION



COOLBOARDERS

Prepárate para unas navidades blancas practicando el snowboard con tu PSX y el nuevo juego de UEP Systems.

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EN FOTOS A TODA PÁGINA

MANGAZONE
鳥坂田博信堀雄

● PLAYSTATION

MACH GO! GO! GO!

El legendario Meteoro debuta en la máquina de Sony para regocijo de aquellos que crecieron con esta fantástica serie de los 60.

SUPERMANGA
鳥坂田博信堀雄

● PAPELES AMARILLOS

- EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO
- LA LEYENDA DE LOS CUATRO REYES



• MANGAKA •

Cuarta entrega del juego de cartas coleccionables exclusivo para JAPANMANIA.



博 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

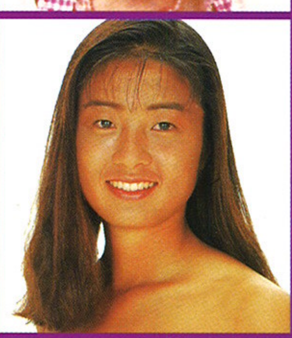
YUKIKO MIYAZAKI

"LO PROMETO, ME PORTARE BIEN EN EL AUTOBUS"

Yukiko es lo que se dice una chica mala, horriblemente mala. Para que os hagáis una idea, tras esa sonrisa se esconde la mujer que pellizcó, uno por uno, todos los glúteos de los 53 pasajeros el vagón catorce del tren. Hija de un calador de melones nipón, esta muchachita quiso seguir los consejos paternos y esa fue su curiosa forma de conocer al hombre de su vida. Desde ese día, hace ahora 4 meses, ha de llevar atadas sus manos.







La calidad gráfica de los rostros y los cuerpecillos de nuestras niponas son cada vez mejores. Sino que se lo pregunten a The Punisher, que ha dejado de graznar durante la friolera de 5 minutos seguidos mientras las miraba.



FOTOS NIPON GIRLS:
TAKESHI ISHUIN & SHINOBU TSUKAHARA

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



4 YELLOW FLASHES

WAVE RACE 64, el nuevo lanzamiento de Nintendo para su máquina de 64 bits, es el rey absoluto de unas páginas marcadas por los últimos lanzamientos para Saturn. Desde los tronchantes subjuegos de PUZZLE & ACTION 2 hasta el sabor de los clásicos CHASE H.Q y SCI de Taito. Sin olvidar los «robozes» de Sega.

6 MADE IN JAPAN



22 MANGA ZONE

Las abuelas del lugar lo recordarán bajo el nombre de Meteoro. MACH GO! GO! GO!, el clásico animado de los años 60 llega a PlayStation de la mano de Tomy.

24 SUPER MANGA

Este mes, en la sección PAPELES AMARILLOS, os hablamos del nuevo DICCIONARIO DEL COMIC DE LAROUSSE, de los cromos del MANGA STICKER ALBUM y de los animes EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO y de la LEYENDA DE LOS CUATRO REYES.



JAPANMANIA

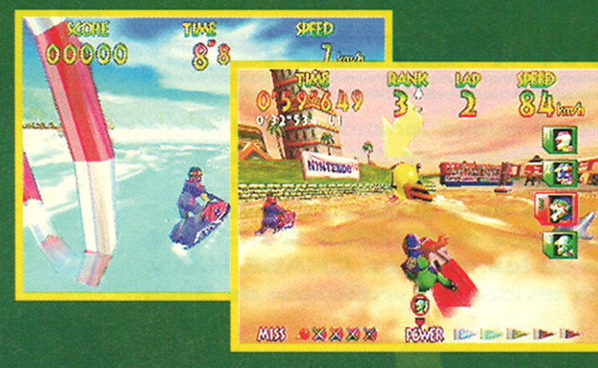
■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

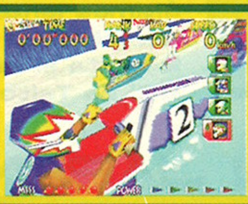
Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Roberto Serrano, Pau Blanes, Pol Roca, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker, Arnau García Pérez** (Lokotaku y Mangaka) y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado













LO NUEVO DE NINTENDO 64.

Después de tres meses sin que los afortunados usuarios japoneses de ***NIntendo 64*** pudieran llevarse otro juego a la boca que no fuera MARIO 64, PILOTWINGS 64 o el SHOGI de **Seta**, un nuevo lanzamiento irrumpió en el mercado nipón el pasado 23 de Septiembre. **WAVE RACE 64** es un superjugable arcade de motos acuáticas, patrocinado por **Kawasaki** y **Fanta**,que pone una vez más de relieve la superioridad gráfica de esta máquina no sólo frente a sus competidores domésticos, sino también frente a cualquier máquina recreativa. La jugabilidad de **Nintendo** vuelve a ser protagonista en este divertidísimo cartucho para uno o dos jugadores en el que se incluyen diversas opciones de juego entre los que destacan la modalidad *Grand Prix* (en la que nos enfrentamos a otros tres pilotos), diversas pruebas de habilidad al más puro estilo PILOTWINGS y un jovial modo de entrenamiento en el que estaremos acompañados por un vivaracho delfín. Hay cuatro tipos de motos, con pilotos de diferente fisonomía, y una decena de escenarios, todos ellos absolutamente preciosistas. El mes que viene tendréis más información de este gran juego.

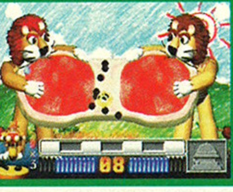





MIGHTY HITS Y PUZZLE & ACTION 2: LOS MINIJUEGOS SE IMPONEN EN SATURN



Mientras se espera el lanzamiento del inimitable PUZZLE & ACTION dentro del sello **Sega Ages**, su secuela acaba de hacer aparición en ***Saturn*** por cortesía de **CRI** (responsables entre otros de GALAXY FIGHT del *MD*). Otra recopilación de minijuegos en aparecer para los 32 *bits* de **Sega** ha sido MIGHTY HITS, obra de los desconocidos **Waltron**, con la que los propietarios de una *Virtua Gun* se lo pasarán en grande.




キミう魚 ALERTA

LOS MANGAS QUE

◆ KOTAROH MAKARITOORU!, de TATSUYA HIROTA

Este mes, y sin que sirva de precedente, nos hemos montado en la máquina del tiempo para presentaros una curiosa antigualla. Se trata de una serie publicada a principios de los 80 en el SHONEN MAGAZINE de **Kodansha**: KOTAROH MAKARITOORU! (algo así como ¡ESCAPA, KOTAROH!), obra de **Tatsuya Hirota**. Nos cuenta las desventuras de un fornido muchachote, Kotaroh, que debe huir del acoso de la comisión del orden de su instituto y del



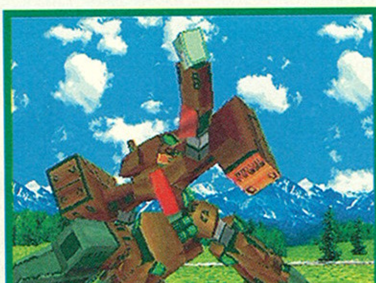






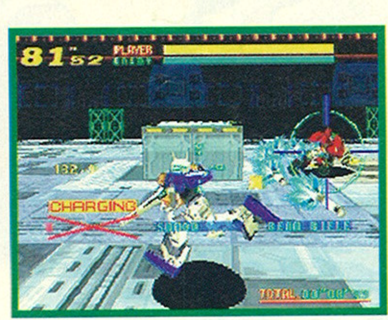
VIRTUAL ON: LLEGAN LOS «ROBOZES» DE AM3

La impresionante recreativa de **AM3** (con diseños de **Hajime Katoki**, uno de los responsable de GUNDAM) está siendo fielmente adaptada a ***Saturn*** para regocijo de nuestros amigos nipones. Este particular duelo de «robozes», muy en la línea del CYBERSLED de **Namco**, saldrá al mercado japonés formando *pack* junto a un mando especial, exacto al de la máquina original, que hará las delicias no sólo de los fans japoneses sino también de los europeos, ya que el juego tiene todas las papeletas para llegar al viejo continente en un breve espacio de tiempo. ¿Llegará tambien el mando analógico? Dentro de muy poco tendremos la respuesta.









TAITO CONTINUA CON LAS RECOPILACIONES DE CLASICOS

La compañía que nos brindó algunas de las recreativas más legendarias de la pasada década sigue en sus trece de versionar sus éxitos del pasado a **Saturn**. En esta ocasión no son otros que **CHASE H.Q** y su segunda parte, **S.C.I**, recopilados en un único disco compacto para alegría de incondicionales. Gráficamente idéntica a los originales, esta recopilación sólo se encuentra disponible en **Japón**.





clan de los calvorotas (a él le va la melena tipo SAINT SEIYA). Nada nuevo, nada particularmente bien dibujado, pero algo... ¡terriblemente divertido! Sí, sí, sí: KOTAROH MAKAITOORU! es un manga muy entretenido que, salvando las distancias, guarda un gran parecido con RANMA 1/2. Además, sus combates son muchos más cruentos que los de la obra de doña **Rumiko Takahashi**... e infinitamente mejor coreografiados que los de su otro referente, YAWARA-CHAN (emitida por varias cadenas televisivas de nuestro país).

POL ROCA





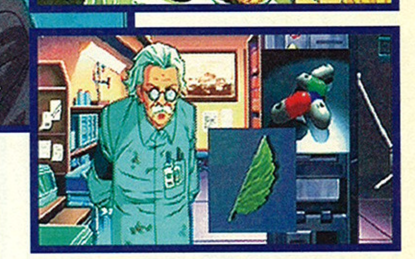
YELLOW FLASHES

がなのおたく

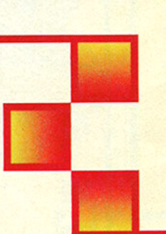
Aún sin fecha de salida para el mercado europeo, pero con esperanzas firmes de hacerlo al menos en el norteamericano, **POLICENAUTS** llega a ***Saturn*** avalado por el gran éxito en tierras niponas de las versiones ***PlayStation***, ***3DO*** y ***PC-9801***, lo que no es de extrañar, si tenemos en cuenta que tras su producción se encuentra el mismo equipo responsable del legendario SNATCHER. En la misma línea de ciencia-ficción, **POLICENAUTS** nos presenta a Jonathan Ingram, un astronauta encargado de la seguridad de la primera colonia espacial de la historia: Beyond Coast. Tras un accidente (más bien un sabotaje), Ingram es despedido a las profundidades del espacio, siendo encontrado treinta años después en una cápsula a la deriva sin haber envejecido ni un sólo día. De vuelta a **La Tierra**, y tras regresar a su vieja profesión de detective privado, es testigo del asesinato de su ex-mujer, cuyo nuevo marido está relacionado con el tráfico de una nueva droga. Todas las pistas indican a un mismo sitio… Beyond Coast, donde deberá reencontrarse









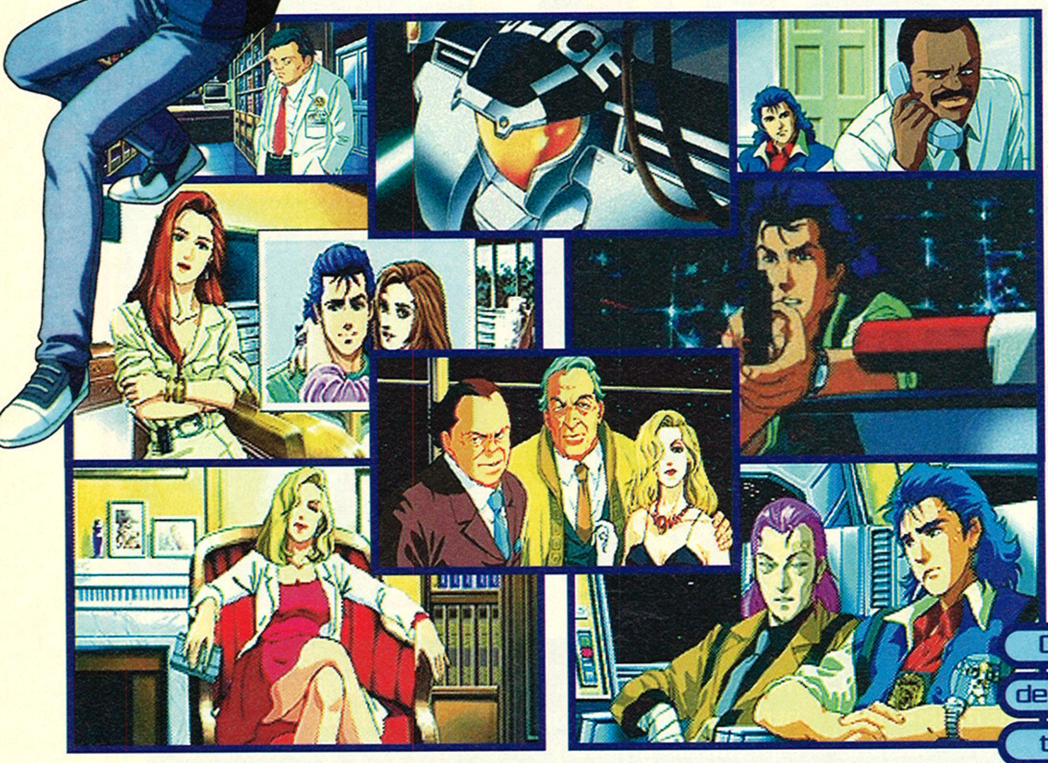


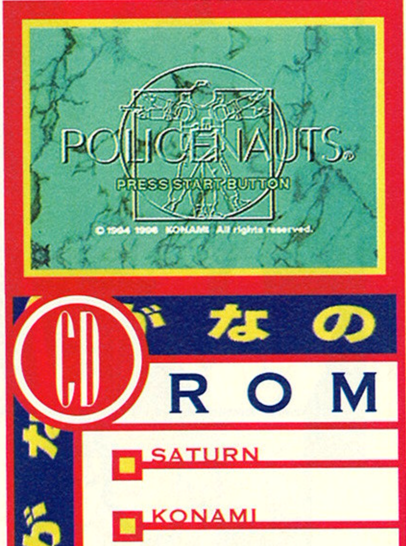
En la imagen de la izquierda podéis ver la cara de The Scope tras chupar un limón.

POLICENAUTS

SEGA SATURN

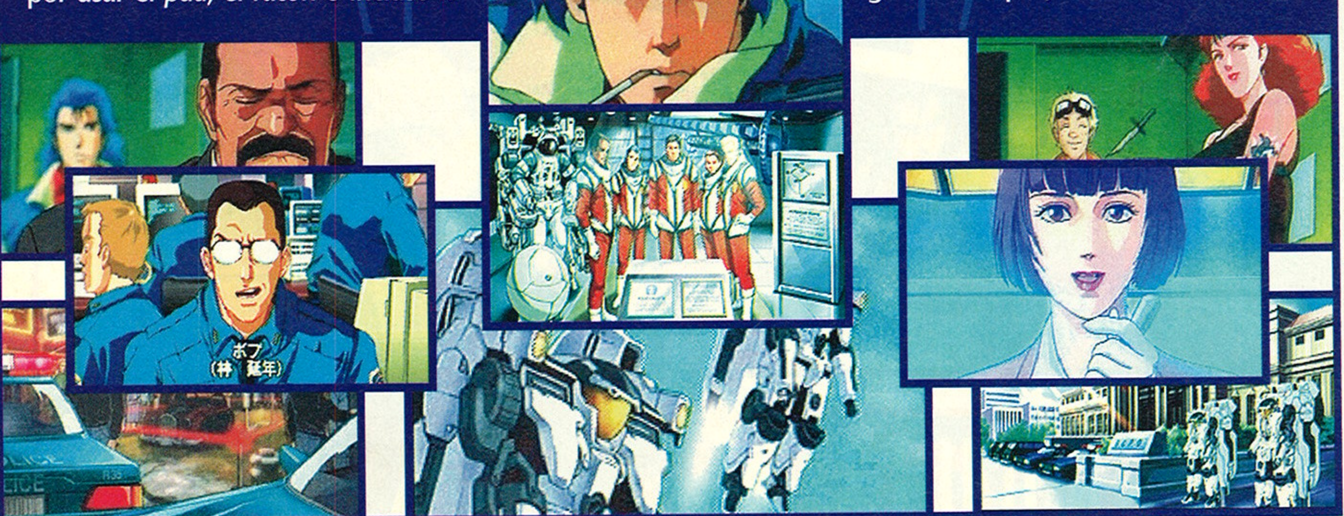






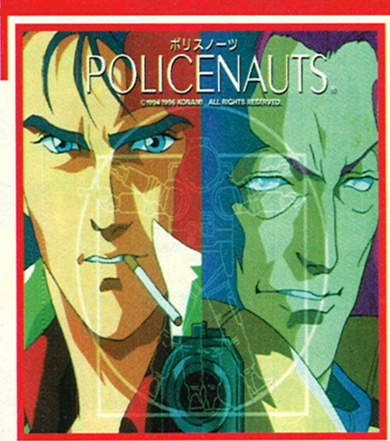
Como veis, los personajes de Konami se gastan un pastón en tintes para el pelo.

con sus viejos compañeros, treinta años más viejos que él. Con este interesante argumento, **Konami** ha confeccionado una de las mejores videoaventuras producidas hasta la fecha para sistema alguno, en la que impresionantes secuencias generadas por ordenador se combinan con una genuina película de dibujos animados 100% *chinakas*, en la que Jonathan deberá no sólo probar sus dotes de detective sino también su puntería a través de los numerosos tiroteos en los que se verá involucrado. Para ello, el jugador puede optar por usar el *pad*, el ratón o incluso la ***Virtua Gun***, la cual puede decorarse ex-proceso con las pegatinas incluidas en el libro de ilustraciones del *package* original. Si en SNATCHER **Konami** pretendía rendir un homenaje a BLADE RUNNER (con un Gillian Seed clavadito a **Harrison Ford**), **POLICENAUTS** podría denominarse la versión *SCi-FI* de ARMA LETAL. Jonathan sería el *alter ego* de **Mel Gibson**, mientras que su amigo **Ed Brown** es la viva imágen de Danny Glover, un policia de color a punto de jubilarse que pone la nota seria a las continuas pasadas de tuerca de Ingram. Y es que Jonathan tiene las ma-









nos aún más largas que Gillian Seed, y no piensa en otra cosa que en meter mano a todas las mujeres que aparecen en el juego, incluida una sugerente doctora, parodia viviente del célebre cruce de piernas de **Sharon Stone** en INSTINTO BASICO. Con todos estos elementos, una trama argumental tan complicada y el juego en japonés, seguro que estáis pensando que avanzar en el juego es del todo imposible. Pues no. Es bastante más fácil de lo que fué en su momento SNATCHER gracias a que en esta ocasión manejamos un cursor, en lugar de navegar por indescifrables frases en nipón. De esta manera es fácil llegar a las seis horas de juego sin tener idea alguna de japonés, viendo el impresionante espectáculo gráfico y sonoro brindado por **Konami** gracias a la técnica *True Motion*, que permite ver imágenes de vídeo en ***Saturn***, sin llegar a estar pixeladas como perras. Poco más diremos de un juego llamado a ser una obra maestra del género y cuya aparición en el mercado europeo está un poco cruda. Eso sí, id preparando los dólares, porque EE. UU. ya rezuma la fiebre **POLICENAUTS**, y pronto veremos a Ingram hablar en inglés.

NEMESIS



POLICENAUTS





博信堀雄鳥坂田博信
NIPON GIRLS
田
鳥坂田博信堀雄
KYOKO SASAKI
"LAZARILLO ES EL UNICO HOMBRECILLO QUE ME DA VIDILLA"
A la señorita Sasaki no le importa que las viejas se partan de la risa a verla pasear con su micronovio por la calle. A ella le gustan los hombres menudos y cabezones, de risa estridente, pies enormes y poco gusto en el vestir. Ella está enamorada de ese mini español llamado Lázaro «Lapesada» DOC y sólo con él práctica la popular «Caída de Roma».











El fenómeno TOSHINDEN está calando hondo entre los usuarios de ***Saturn***. Por ello, **Takara** ha decidido lanzar al mercado japonés una segunda parte que ha mejorado notablemente los defectos del primer TOSHINDEN. Entre las novedades de este CD se han incluido un par de luchadores nuevos. Ron Ron, una colegiala de adicta a las bombas y Ripper, un destripaterrones con dos cuchillas como tu cabeza. La rotación de los escenarios se ha suavizado. Hay que destacar que sí se han incluido nuevas localizaciones para aportar un poco de frescura al juego. En lo que a la jugabilidad se refiere, exceptuando las llaves de los nuevos luchadores, no hemos encontrado innovaciones muy relevantes respecto a la anterior entrega. En resumen, un TOSHINDEN más para vuestra futura colección ideal para fanáticos de la saga.

R. DREAMER



Junto a viejos conocidos, como Eiji, Mondo o Sofia, nos encontramos con dos nuevos personajes que aportan un poco de frescura a este título para los 32 bits de Sega.

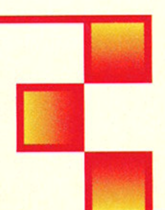






TOSHINDEN URA









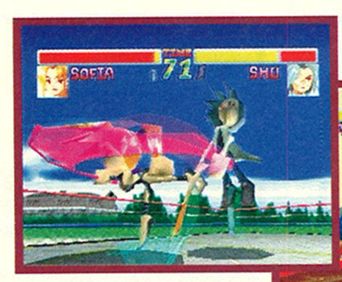




CD ROM

PLAYSTATION

TAKARA



Durante el tiempo de carga entre combate y combate, NITOSHINDEN os sorprenderá con magnificas imágenes. En ellas nos muestra alguna característica o peculiaridad de cada uno de sus pequeños protagonistas.

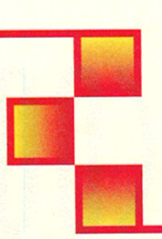
En el País del Sol Naciente se está poniendo de moda sacar al mercado versiones con personajes de tamaño reducido de los juegos de lucha. Como podéis comprobar, tras el éxito obtenido por VIRTUA FIGHTER KIDS, **Takara** también se ha apuntado al carro de los más pequeños. Lo más probable es que este lanzamiento se convierta en una pieza para coleccionistas. Sobre todo en paises como el nuestro, donde no existe un mercado tan potente como en **Japón** y la gente tiene que elegir cuidadosamente en qué se va a gastar su dinero. Atendiendo a esta razón, **NITOSHINDEN** no tiene suficientes argumentos para competir contra las grandes figuras del género. Así como en VIRTUA FIGHTER KIDS encontrábamos algunos elementos innovadores, como los menús y un aspecto rejuvenecido del género, aquí nos hemos quedado un tanto helados. El juego cuenta con dos perspectivas, pero ninguna de las dos nos sirve para saber a ciencia cierta que es lo que ocurre en el ring. Nuestro personaje puede ser apalizado mientras nosotros no sabemos muy bien por donde nos llegan los golpes. Al final, optaremos por lanzar ataques a ciegas y esquivar a nuestro adversario durante el resto del combate. El efecto acuoso, que deforma personajes y escenario, no alcanza el efecto cómico de VF KIDS, más bien despista al jugador, que preferirá volver al TOSHINDEN original.

R. DREAMER













CD ROM

PLAYSTATION

UEP SYSTEMS

A pesar de estar acostumbrados a casi todo, siempre llega algún juego que, apareciendo por la puerta de atrás, sorprende por alguna causa. Este es el caso del compacto que tenemos ante nosotros, **COOLBOARDERS**. Su temática ya entusiasma, porque no es muy habitual encontrar un juego basado en *snowboard*. Pero si además de tocar un tema original se envuelve de un entorno gráfico impecable, la cosa comienza a ganar enteros. El juego consiste en superar tres extensas pistas atendiendo a tres factores. En primer lugar deberemos cumplir el recorrido en menos de un tiempo determinado; seguidamente tendremos que superar una puntuación global que atenderá conjuntamente al tiempo y a los saltos realizados, y, por último, otra competición de saltos en la que , mediante piruetas y acrobacias varias, también deberemos alcanzar un registro determinado. Si conseguimos superar los tres apartados de cada pista accederemos a un recorrido especial que ni **Alberto Tomba** con 30 kilos de peso menos podrá superar. Si todo este planteamiento se rodea con un engine 3D tan perfecto que en ocasiones creeremos que estamos ante un RIDGE RACER en la nieve, tendremos ante nosotros un gran juego cargado de espectacularidad y buen hacer que, gracias a sus tremendas cualidades jugables, no dudamos que alguien se decidirá a traerlo a **Europa**.

THE SCOPE





CIRCUITOS









Antes de cada prueba podréis seleccionar la tabla, cada una con diferentes cualidades, y el sexo y la indumentaria del competidor.





Después de finalizar cada prueba asistiremos a la repetición de la última prueba desde diversas cámaras y veremos el ranking.

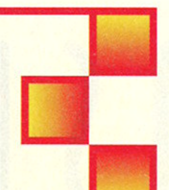
TRICK RANKING

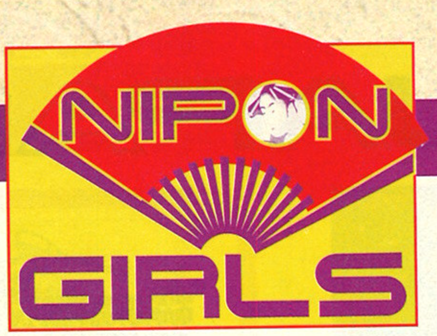
Fakie To 1800° Tail Grab 864 Pts PEPO

1st.	3013 Pts	PPPP
2nd.	2968 Pts	PEPO
3rd.	2905 Pts	PPON
4th.	2850 Pts	GON
5th.	2850 Pts	POR

COOLBOARDERS







博 坂田博信堀雄鳥坂田

鳥坂田博信堀雄

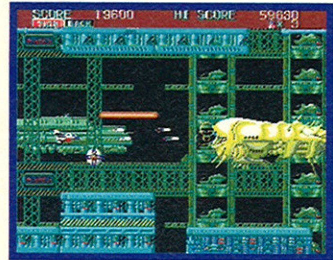
WAKAKO SAKURAI

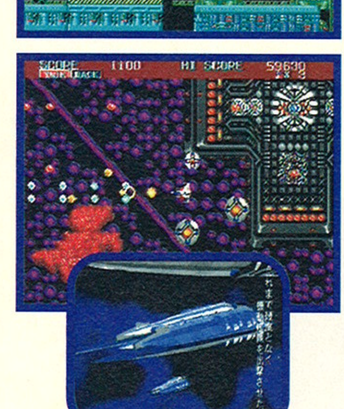
"ASIKITANGA ES MUY QUERIDO EN LOS ASILOS"

«La verdad es que no es muy guapo ni inteligente...pero sabe tratar a las abuelas y las entretiene en sus cosillas». Wakako, camarera del centro para la tercera y cuarta edad «Toy KasKaette», es la máxima defensora de los sistemas empleados por Asikitanga para poner en forma a las personas más mayores. Las que lo prueban, repiten.











Apareció en *Mega Drive* en 1987, combinando fases de desarrollo horizontal con otras de perspectiva aérea. En **Europa** tuvo un éxito discretito.



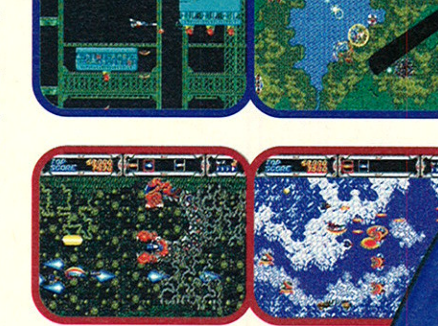
CD ROM

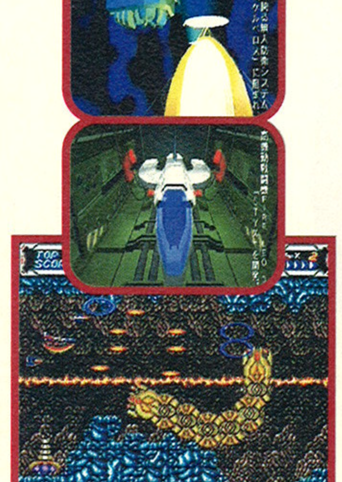
SATURN

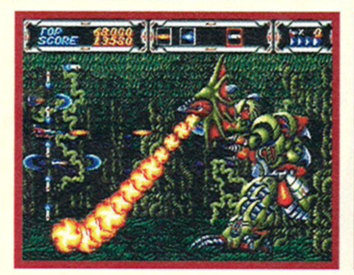
TECHNO SOFT

Hace unos meses ya adelantábamos las intenciones de **Techno Soft** de recopilar en dos CD para ***Saturn*** sus clásicos THUNDER FORCE, para regocijo de fans de los *shoot'em-up*. Pues bien, **THUNDERFORCE GOLD PACK 1** ya está en Japón, incluyendo los dos primeros títulos de la saga: THUNDER FORCE 2 MD y THUNDERFORCE 3. La valoración general ante esta primera entrega es que es realmente fiel a los juegos originales… quizás demasiado. Todos nos imaginábamos que **Techno Soft** haría una adaptación fidedigna de sus clásicos, pero la cosa ha llegado a tal extremo que no existe diferencia alguna entre los originales de ***Mega Drive*** y su adaptación a ***Saturn***. Ni una melodía de *CD*, ni una versión extra con gráficos mejorados, nada. Incluso funcionan los mismo trucos de ***MD***. Sólo una breve *intro* generada por ordenador es lo que nos separa de tener una ***MD*** o una ***Saturn***.

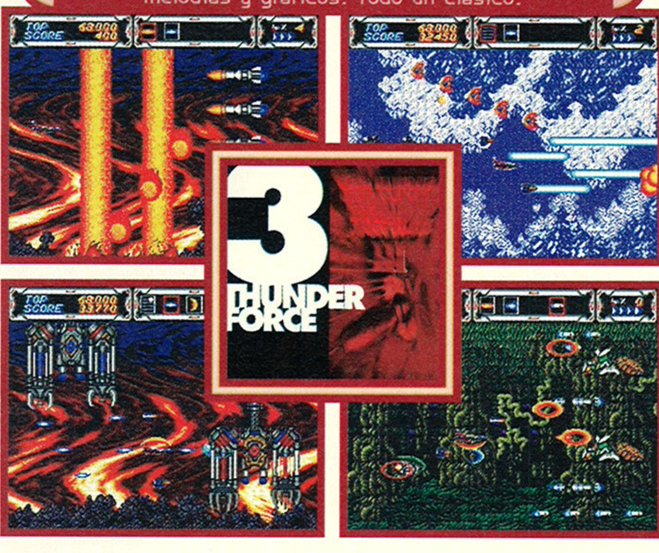
NEMESIS





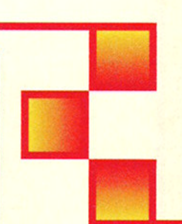


1990 vió el lanzamiento de esta obra mítica para *MD*, revolucionando el cotarro con sus sensacionales melodías y gráficos. Todo un clásico.

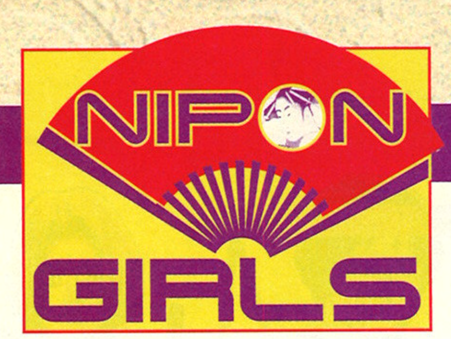


THUNDER FORCE GOLD PACK 1







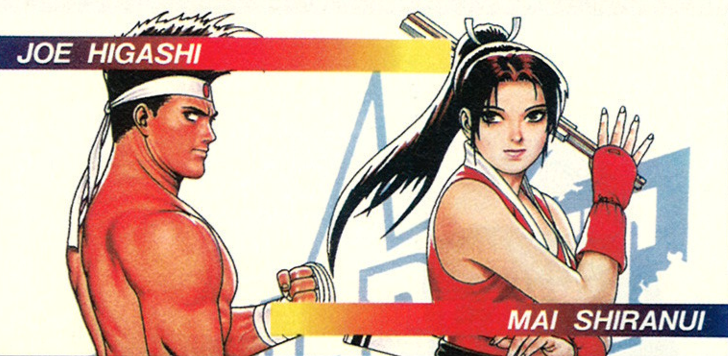


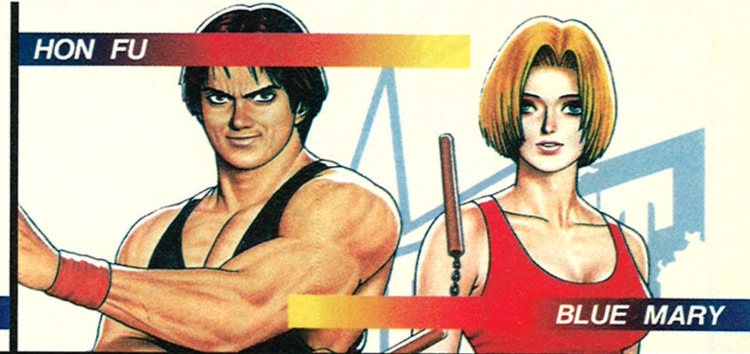
鳥坂田博信堀雄

AKATA RUHI DELAH PRADHA

"APRENDI A COSER CON LA TRICOTOSA DE LA SRTA. PEPIS"

Es la más prometedora de las sastras jóvenes niponas. En la foto podéis ver el diseño que Akata ha preparado para los cuerpos especiales de ataque de la artillería nipona. «Es cómodo y muy funcional», asegura Akata mientras luce su bronceado pantorrilleril fruto de un escape radiactivo de la central nuclear de Zihbehles. Además no encoge.







Con la llegada del cartucho de ampliación de RAM se abre un nuevo horizonte para las conversiones de **SNK** tras el naufragio estrepitoso del *Twin Advanced System.* Vendido indivisiblemente junto al flamante **REAL BOUT FATAL FURY**, este cartucho permitirá a la compañía de **Osaka**, adaptar los sucesivos *beat´em-up* de ***Neo Geo*** a ***Saturn*** sin necesidad de hacer ningún tipo de malabarismo con la RAM de la consola, con la ventaja añadida de contar con un CD-ROM de doble velocidad. Esta es quizá la ventaja más llamativa de esta entrega para ***Saturn*** del colosal **RE-**









LA UNIDAD CD DE DOBLE VELOCIDAD DE SEGA SATURN PERMITE QUE LA CARGA DE REAL BOUT FATAL FURY VAYA A «TODA LECHE», MUY POR ENCIMA DE LAS SOPORIFERAS CARGAS DEL ORIGINAL DE NEO GEO CD. POR VENTAJAS, DESDE LUEGO, QUE NO QUEDE.













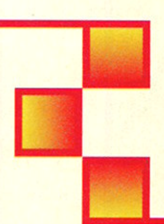
EL NUMERO DE LUCHADORES HA AUMENTADO DE LOS 10 DE FATAL FURY 3 A 16, CINCO VIEJOS CONOCIDOS DE LA SAGA (DUCK KING, BILLY KANE, R.YAMAZAKI, KIM KAP KWAN, JIN CHON SHU) Y UNO NUEVO (JIN CHON REI)



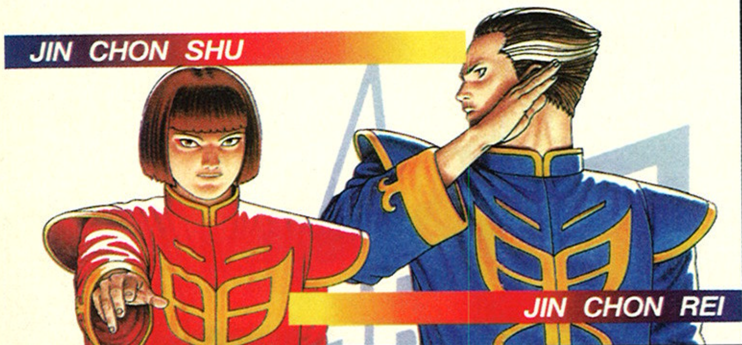


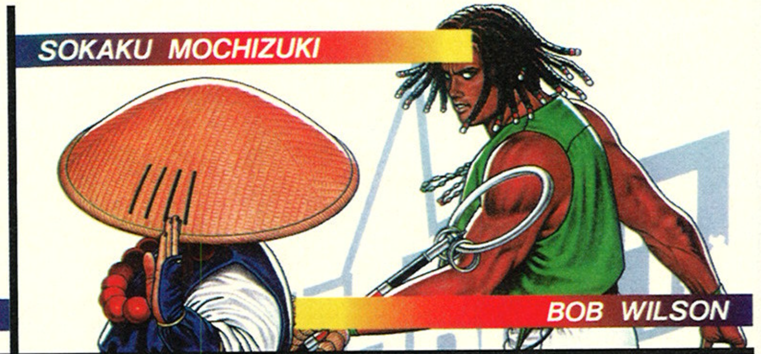
REAL BOUT FATAL FURY





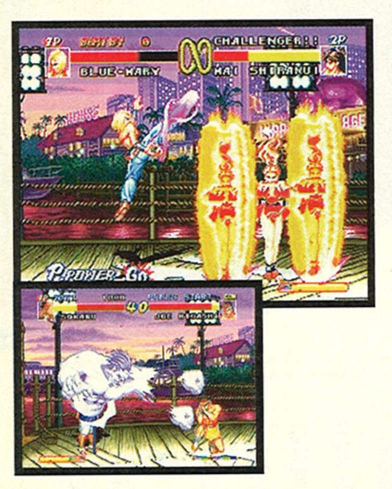










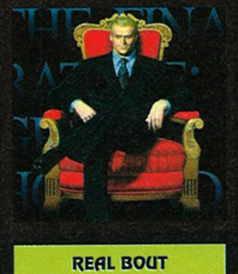


AL BOUT de *Neo Geo*, ya que por lo demás, es idéntico tanto en gráficos como sonido. La otra gran novedad es una mayor facilidad para ejecutar las llaves y golpes especiales, algo que no sólo podrán detectar los expertos en el manejo del *pad*, sino incluso aquellos menos hábiles que podrán dar rienda suelta a todo tipo de espectaculares llaves. Lo que resulta curioso es que **SNK** siga vendiendo **REAL BOUT** como la última aparición en vida de Geese Howard en un videojuego si es una de las nuevas incorporaciones de KING OF FIGHTERS´ 96. ¿Será un *zombie*?, ¿su cuñado?...

NEMESIS



CD ROM
SATURN
SNK



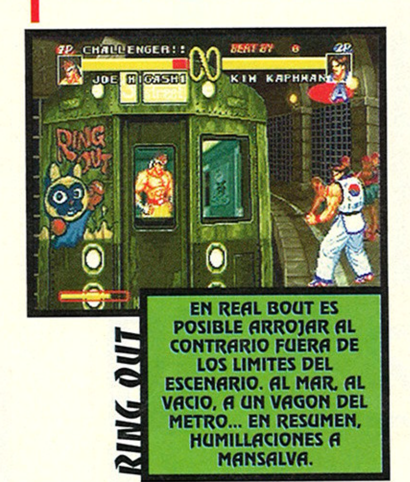






REAL BOUT FATAL FURY REUNE A LO MAS FLORIDO DEL UNIVERSO DE ESTE COLOSAL BEAT´EM-UP, DESDE LOS HERMANOS BOGARD, JOE HIGASHI, HON FU, HASTA EL REY DEL CAPOIRA, BOB WILSON. TODA AYUDA ES POCA SI VA DESTINADA A ACABAR CON EL PERVERSO GEESE HOWARD.





RING OUT

EN REAL BOUT ES POSIBLE ARROJAR AL CONTRARIO FUERA DE LOS LIMITES DEL ESCENARIO. AL MAR, AL VACIO, A UN VAGON DEL METRO... EN RESUMEN, HUMILLACIONES A MANSALVA.





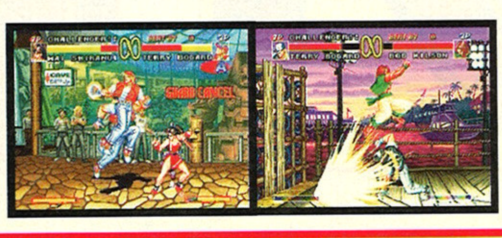
AUNQUE EL NUMERO DE ESCENARIOS NO ES MUY GRANDE (SOLO CUATRO -CINCO CONTANDO EL DE GEESE HOWARD-), ESTAN ESTUPENDAMENTE ANIMADOS Y TIENEN UNAS DIMENSIONES GIGANTESCAS.

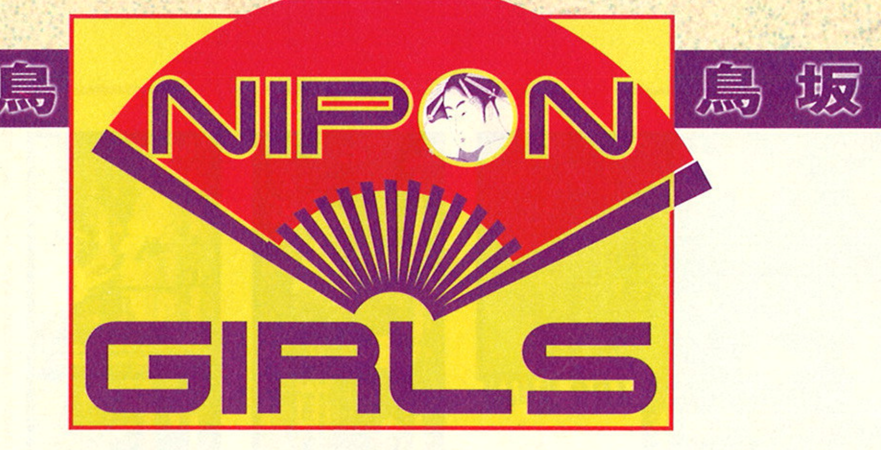












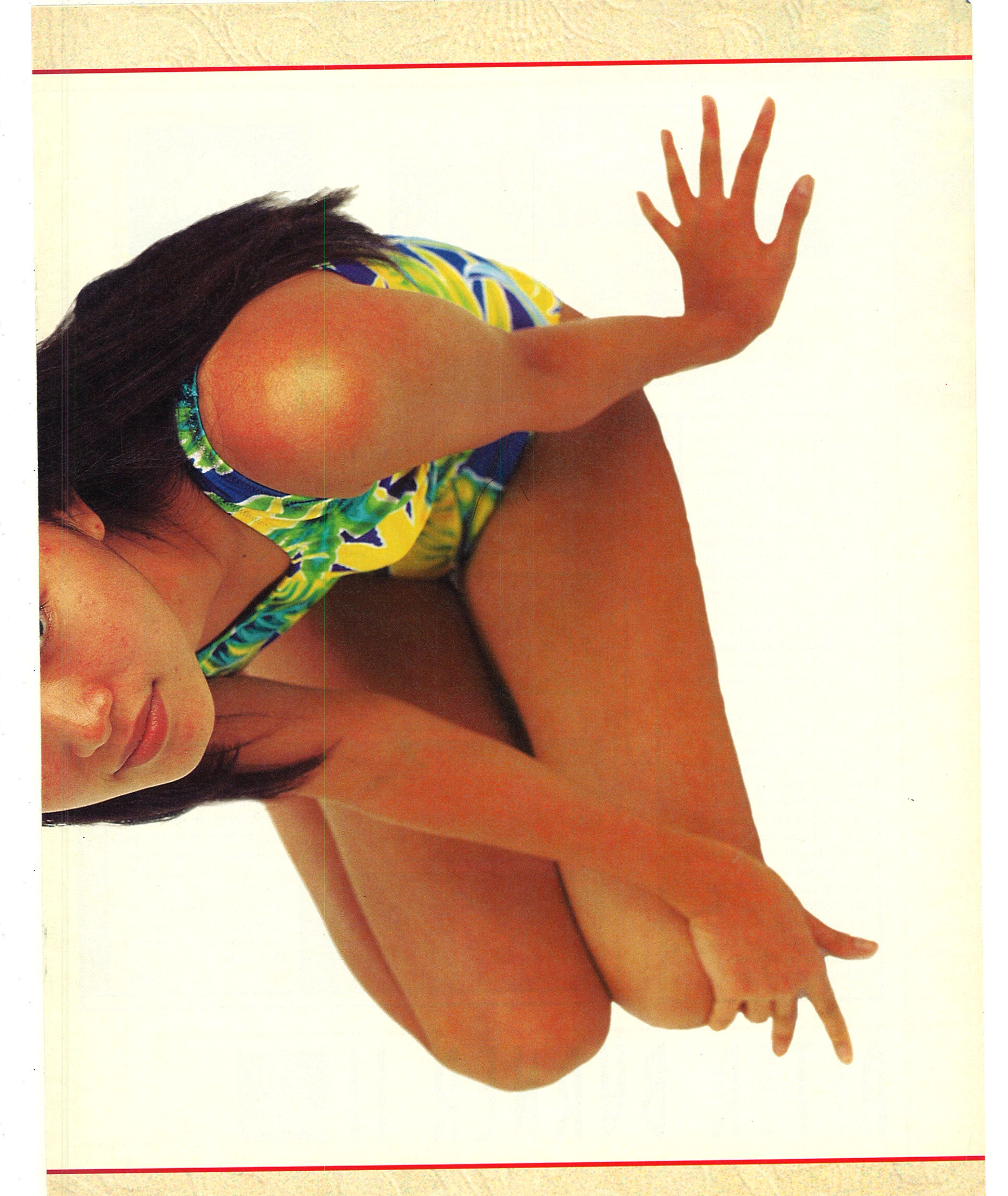
鳥坂田博信堀雄

MIKA KABAYASHI

"CADA VEZ ME CUESTA MAS LEVANTARME"

Aquejada de una súbita y extraña enfermedad por la que sus huesos pesan un 200% más de lo debido, la bella Mika lucha por seguir adelante y llevar una vida normal. Aunque llega con más de una hora de retraso a cada cita, sigue posando como modelo y, si la sesión no requiere mucha actividad, los resultados son tan buenos como veis. Según los médicos, la cosa tiene cura.





がなの









CD ROM がなの

SATURN

SEGA AGES

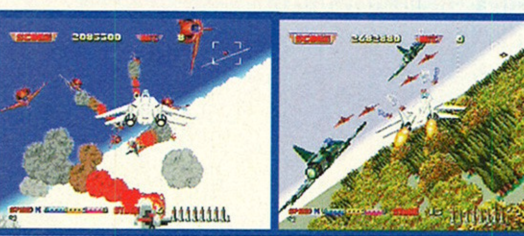
Dispuesta a recuperar el tiempo perdido, **Sega** se ha animado al fin a trasladar su larga lista de clásicos a ***Saturn*** por medio del sello **Sega Ages**. Tras SPACE HARRIER (en una adaptación exacta al *pixel* al original), el segundo clásico en ver la luz en *32 bits* no ha sido otro que **AFTERBURNER II**, uno de los títulos clave de la década de los 80, cuya conversión (al igual que la de OUT RUN) ha corrido a cargo de los desconocidos **Rutubo Games**. Con el *hardware* de ***Saturn*** por bandera y una lógica devoción por la recreativa original, **Rutubo** ha conseguido trasladar todo el *scaling*, los *loopings* de 360º, la emoción y la banda sonora 100% heavy metal de **AFTERBURNER II** a un disco compacto que hará saltar de sus asientos a los fans de la máquina. Como auténticas gotas de agua, lo único que puede diferenciar esta entrega para ***Saturn*** del original es la imposibilidad de girar el sillón arriba y abajo con los movimientos del avión (eso si no convences a tu hermano para que sostenga la silla en el aire). Estamos ante una conversión increíble, de verdad de la buena.

NEME-



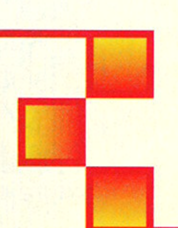






AFTER BURNER II

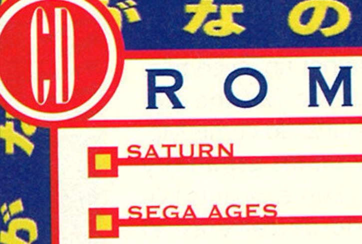


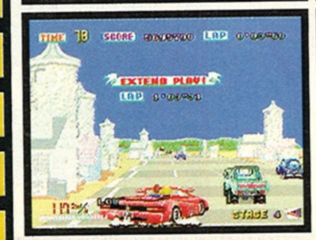




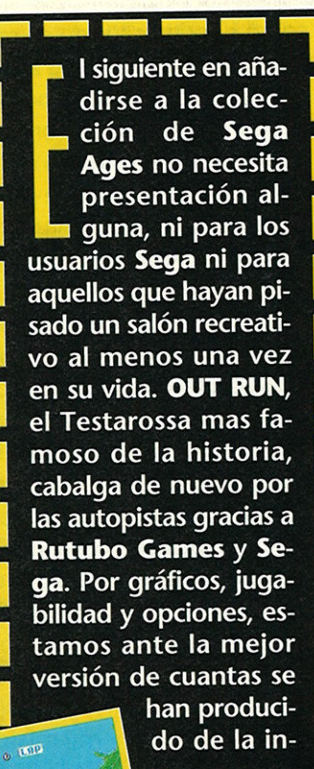










El siguiente en añadirse a la colección de **Sega Ages** no necesita presentación alguna, ni para los usuarios **Sega** ni para aquellos que hayan pisado un salón recreativo al menos una vez en su vida. **OUT RUN**, el Testarossa mas famoso de la historia, cabalga de nuevo por las autopistas gracias a **Rutubo Games** y **Sega**. Por gráficos, jugabilidad y opciones, estamos ante la mejor versión de cuantas se han producido de la inmortal recreativa de **AM2**. A la elección de dos tipos de circuitos (con el orden de la recreativa tal y como la conocemos, y los circuitos japoneses que eran los que aparecían en la versión ***Mega Drive***) hay que añadir además las dos bandas sonoras producidas por **Hiro** (de **AM2**), autor de las melodías de la máquina original, que están acompañadas en el CD por otras nuevas, remezclas de lás clásicas, creadas para la ocasión. Un título indispensable para cualquier consola **Sega**.

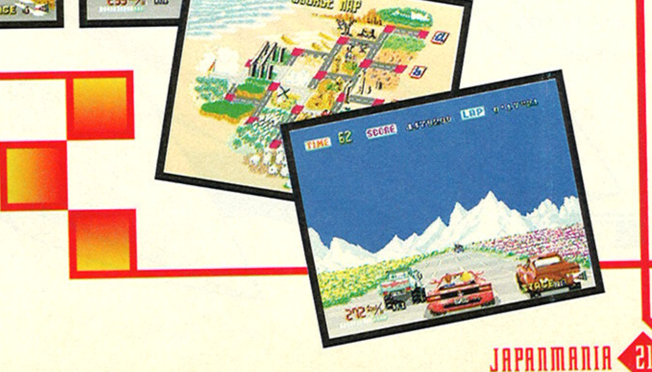
NEMESIS








Todo es idéntico a la máquina original, desde el scaling de coches y escenarios hasta la banda sonora, que incluye el inolvidable Last Wave.

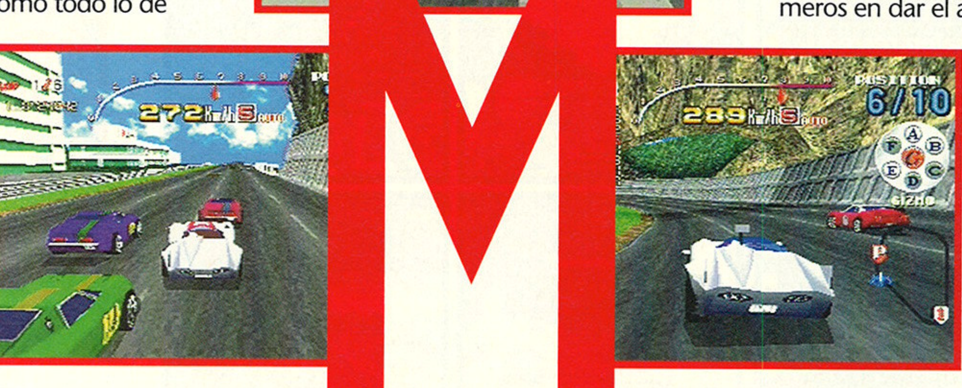


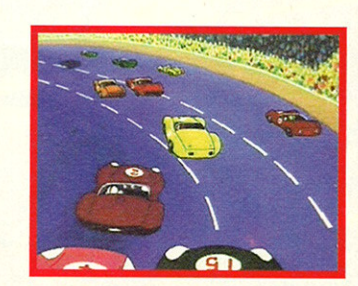


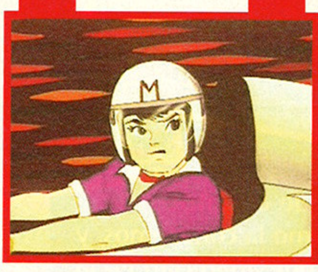


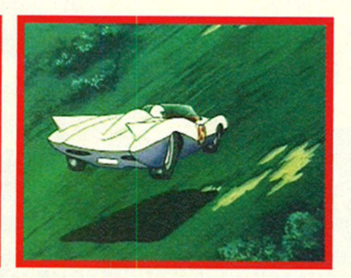
METEORO
MACH GO! GO! GO!

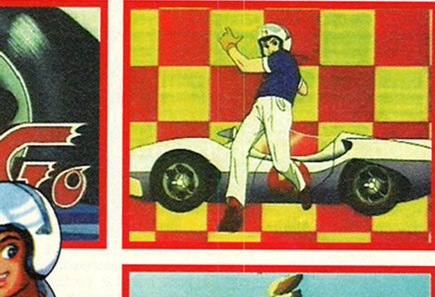
Llamadlo como queráis: **SPEED RACER, MACH GO! GO! GO!** o **METEORO**. Sea como sea, la inmortal creación de los estudios **Tatsunoko Productions** marcó la infancia de una generación de españoles que ahora rondan los treinta años. Allá por 1971 **Televisión Española** empezaba a emitir (en glorioso blanco y negro, como todo lo de la época) una serie de dibujos protagonizada por un joven piloto, Go Mifune (rebautizado como Meteoro en **España**) y su impresionante bólido de carreras, el Mach-5. El impacto que esta serie tuvo sobre los niños de la época queda patente por el histerismo y la fiebre *revival* que la adaptación a ***PlayStation*** ha desatado entre los miembros más canosos de nuestro redacción. Este es el caso de **Tomás**, nuestro Director de Arte, cuya edad no voy a decir, pero para que hagáis una idea os contaré que veraneaba en Pangea y cobró su primer sueldo en sextercios. Bromas aparte, tras las flojas adaptaciones para ***PC*** y ***SNES*** realizadas por **Accolade** (esta última brevemente comentada en esta misma sección en Marzo del 95), existía la asignatura pendiente de producir un juego que estuviera a la altura de la popularidad de **MACH GO! GO! GO!** Los primeros en dar el aviso fueron **Namco** y su impresionante recreativa (que seguro habéis visto en algunos salones de nuestro país) y ahora lo hace **Tomy**, que parece haber reencontrado el camino de la calidad tras el desastroso NINKU. En la línea de los mejores arcades de conducción, y sin nada que envidiar al mismísimo RIDGE RACER, **MACH GO! GO! GO!** nos ha dejado con la boca abierta, tanto por sus espectaculares gráficos, como por ser uno de los juegos de coches más jugables y divertidos que nos hemos echado a la cara. Al igual que en RIDGE RACER el jue-



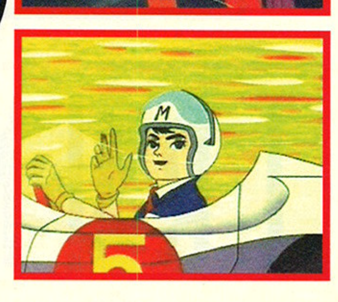




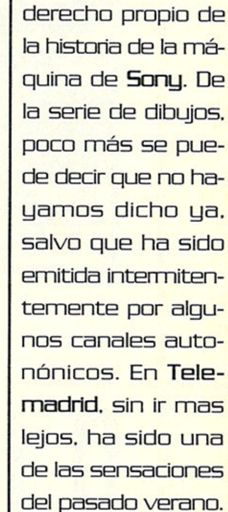




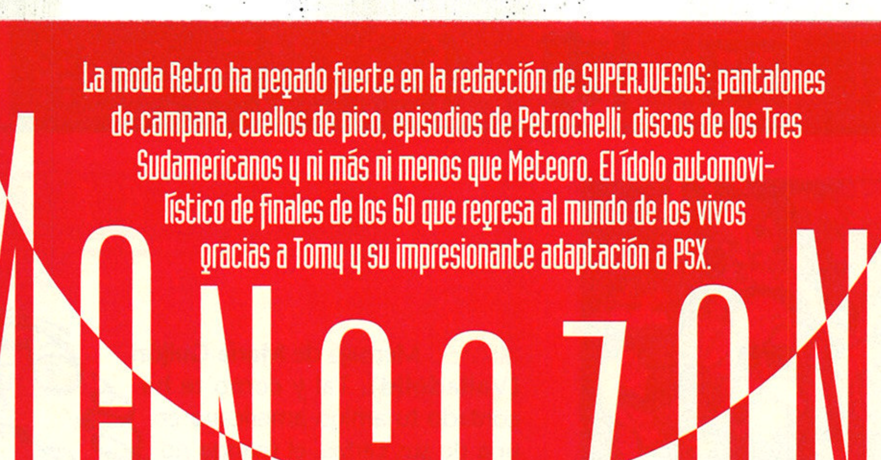




El siempre socorrido modo *PlayBack* de ***PlayStation*** ha permitido a **Tomy** incluir en el juego ni más ni menos que la cabecera integra de la serie de televisión, para alegría de abuelas y jurásicos redactores. La cancioncilla que acompaña a estas imágenes



no tiene desperdicio, y ya ha pasado a former parte por derecho propio de la historia de la máquina de **Sony**. De la serie de dibujos, poco más se puede decir que no hayamos dicho ya, salvo que ha sido emitida intermitentemente por algunos canales autonómicos. En **Telemadrid**, sin ir mas lejos, ha sido una de las sensaciones del pasado verano.



La moda Retro ha pegado fuerte en la redacción de SUPERJUEGOS: pantalones de campana, cuellos de pico, episodios de Petrochelli, discos de los Tres Sudamericanos y ni más ni menos que Meteoro. El ídolo automovilístico de finales de los 60 que regresa al mundo de los vivos gracias a Tomy y su impresionante adaptación a PSX.

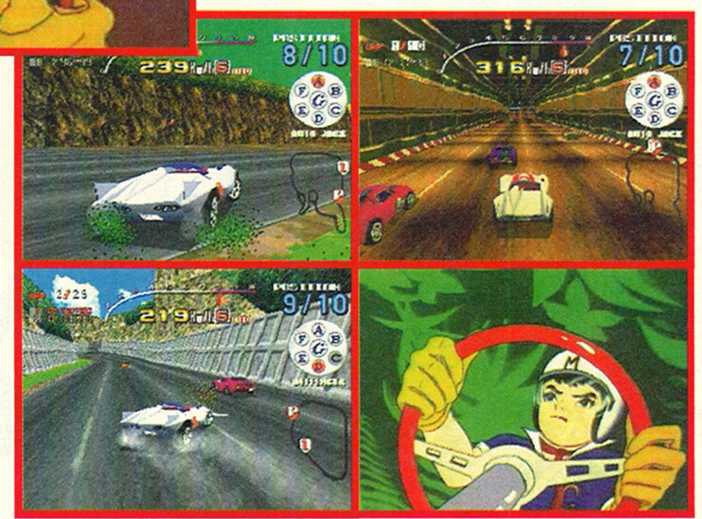
MANGAZONE

• por NEMESIS •

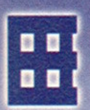
La novia de Meteoro, Trixie, es la encargada de presentar los circuitos.

go se desarrolla en un único circuito, al que se le añaden nuevos tramos dependiendo del nivel de dificultad, y en el que Meteoro deberá competir duramente contra nueve bólidos más. Todos ellos, al igual que Mach 5, tienen ese toque años 60 (la serie de dibujos data del año 1967), tanto en su diseño como por el ruido que desprenden los motores, que diferencia a **MACH GO! GO! GO!** de todo lo que hayas visto y jugado en ***PlayStation*** hasta el momento. Y las originalidades no acaban aquí. Cualquier fan de la serie recuerda a buen seguro los numerosos ingenios que Mach 5 escondía en su interior (sierras circulares, muelles para esquivar de un salto a los otros coches...). Hasta siete armas diferentes se pueden utilizar en este particular duelo de coches locos, en el que vale todo con tal de conseguir la victoria. Es el primer arcade de conducción que conocemos, junto con CHORO Q, en el que es posible utilizar túneles secretos y atajos para adelantar puestos en carrera con toda impunidad. La enorme calidad que atesora este juego y la gran popularidad de **MACH GO! GO! GO!** en el mercado americano (conocido allí como SPEED RACER) hacen augurar que muy pronto volveremos a vernos las caras con Meteoro, para alegría de fans, amantes del *Scalextric*, los coches antiguos y usuarios de ***PlayStation***. Y es que juegos basados en manga tan buenos como éste hay pocos.





Los gráficos de MACH GO! GO! GO! están a la altura de lo mejor de PSX



EL CONTESTADOR

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **María Guijón (Valladolid)**. Tal y como te ha contado tu amigo americano en una de sus cartas, el manga no anda muy boyante en **Estados Unidos**. Sí, se editan algunas colecciones, **Gokuh** ha entrado con fuerza, pero la cosa no acaba de cuajar... Y es que los yanquis son muy suyos. En cualquier caso, si te pueden mandar algún vídeo en NTSC, no lo desprecies. ¿Sugerencias? Pues algo de lo último, con subtítulos en inglés. **GREENWOOD** o **A WIND CALLED AMNESIA** son de lo mejorcillo que hay ahora.

PIIIP Mensaje de **Javier Macías (Madrid)**. Chico, haces que se me pongan amarillas las pupilillas. De rabia, no de mangamanía. A ver: si no te quieres comprar la mierda de colecciones que están saliendo últimamente, no lo hagas. Sanseacabó. No creo que necesites dedicar cinco folios de tu vida -un espacio, cuerpo 7- a vertir las críticas más estúpidas que he leído nunca (¿«las **Clamp** son bordes porque son tías»?). En fin, desahógate leyendo lo último de **Giardino**, si te va lo europeo, o **EL JUEVES**, si eres lo que pareces. Y a mí, déjame en paz.

PIIIP Mensaje de **Laura Valenzuela** de **Sevilla** (sin ninguna relación aparente con el madrengendro). Debo admitir que en cuanto vi el remitente tuve que correr hacia la ventana y respirar un poco de aire fresco. Uno ya no está para falsas alarmas. Hablando de alarmas: encantado estoy con eso de que te gusten las (rojas) alarmas de nuestro colaborador **Pol Roca**. Alucino en colorines leyendo que una de tus mayores ilusiones es ver tu nombre publicado en estas páginas, cerca del mío (¡qué mal gusto, casi me ganas!). Pero por lo que no paso, aunque me hayas alegrado el día con tanta ingenuidad, es por empezar a mandar fotitos dedicadas y demás estupideces propias de **Enrique Iglesias**. Si de verdad quieres tener algo mío, conocerme, darme un morreo, tocarme el culito, quién sabe... llévame al **SORPRESA, SORPRESA**. Ahí no podré evitarte.



PIIIP Mensaje de **Alvaro Casas (Gerona)**. Opinar sobre **DRAGON FALL** es complicado, porque cada número merece una valoración propia. Pero te doy la razón: las últimas entregas les están saliendo muy aburridas. Y el dibujo empeora por momentos.

PIIIP Mensaje de **Juan Alberto Manzanares (Madrid)**. Las películas *made in* **Hong Kong** del sello ídem son distraídas. Y apreciables por lo malas. Mis favoritas son las



de **LA NOVIA DEL CABELLO BLANCO**, aunque admito que **ENCUENTROS EN EL MAS ALLA** le va a la zaga. A ver si das el salto y te aficionas al cine de **Eric Rohmer**.

☎ PIIIP Mensaje de **Emilio Lardín (Zamora)**. Francamente, si los del **KABUKI**, después de tanto criticar, nos copian hasta la idea de las **NIPON GIRLS**, pirateando alegremente material que no es de su propiedad, pues allá ellos. Yo, con franqueza, llevo meses sin ni tan siquiera echarle un vistazo al planfleto ése de las narices. Pero gracias por la información. En cuanto a tu sugerencia de ampliar el espacio destinado a **MANGAKA**, supongo que comprenderás que no podemos hacerlo por el momento. ¡Sólo tenemos 32 páginas, colega!

☎ PIIIP Tiempo para la ternura. Mensaje de **Richard Ibáñez (La Rioja)**. Procura no dejar de tener nunca diez años, que luego todo son problemas y dejas de identificarte con el **Gran Sushi**. Por cierto: no tengo ni idea de cuando se van a reponer las aventuras del aspirante a cocinero ése. Pero lo que sí puedo anunciarte es que muy pronto pasarán nuevas aventuras de **8 Man**. Algo es algo, qué caramba.

☎ PIIIP Mensaje de **Laia Royo (Barcelona)**. **DR. SLUMP** es la mejor serie de **Toriyama**, no cabe duda. Además, con el tiempo, me voy dando cuenta de que jamás va a ser capaz de hacer algo mejor. En cuanto a la colaboración de **Jodorowsky** con **Otomo**, digamos que se quedó cruda. O que sus jalapeños no me molaron nada. ¿Vale?

☎ PIIIP Mensaje nº 16 (inoportuno, como de costumbre) de **El Amante de Makako (Bilbao)**. El hijo favorito de **Raito-Gobun**, y de un servidor, volverá pronto. Ya sé que llevamos medio año diciendo lo mismo, pero... todo lo bueno se hace esperar. Ten un poco de paciencia y no me mandes más cartas, si no quieres que te las devuelva todas juntas con una simpática bomba fabricada en los talleres de **Quorbus II**. Y con esto y un bizcocho, fieles admiradores, hasta el mes que viene hacia el 28.

AL APARATO: J. M. MONTANE 



EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. ¿Qué editorial publica la revista divulgativa NEKO?
2. Completa el título: PINEAPPLE...
3. ¿Quién es el autor de BAOH?

■ OTAKU VULGARIS

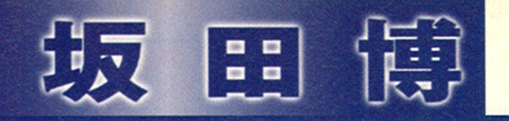
1. ¿Cuál de estos mangas no ha sido creado por Masaomi Kanzaki: HANSEN SHUKAI, HUNTER, HOROBI o ASHGUINE?
2. ¿Quién fue el guionista de OTOKOGUMI, serie dibujada por Ryoichi Ikegami?
3. ¿Qué es el jidaimono?

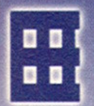
■ MEGA-OTAKU

1. ¿En qué deporte se inspiraba KYOJIN NO HOSHI?
2. ¿Cuántas páginas necesitaron Kazuo Koike y Goseki Kojima para contar las aventuras de KOZURE OKAMI: cerca de 5.000, más de 8.000, unas de 10.000 o exactamente 12.301?
3. Nombra al rotulista de la edición española de KIMAGURE ORANGE ROAD.

◆ **Respuestas a las preguntas del mes anterior**
NEO-OTAKU: 1: Rafa Sánchez y Javier Sousa. 2: 1955. 3: T'AIME. OTAKU VULGARIS: 1: Osamu Tezuka. 2: El Víbora. 3: Mazin Saga. MEGA-OTAKU: 1: La caricatura. 2: Yoshiharu Tsuge. 3: Yuka Sugiyama.













SERIAL SHOJO

la Señorita Yoko Irazaki

OTRA MUERTE

-SHERYL CROW TENIA UN CUCHILLO-

por IKUE KORIYAMA

Siempre he envidiado a esas chicas occidentales que pueden permitirse el lujo de comprar maquillaje. Yo no puedo. O, por lo menos, no puedo hacerlo tan a menudo como ellas. Y es una verdadera lástima. Sé que no estoy nada mal, pero no puedo sacarme el partido que debería.

En realidad, lo que me gustaría sería parecerme a Sheryl Crow. Tiene unos ojos increíbles, para ser morena, o castaña –no estoy del todo segura, en algunas fotos tiene el pelo más claro que en otras–, canta con una voz parecida a la de mi amiga Mifune... y se mueve como sólo las americanas saben moverse. Aunque, con esas caderas, a mí tampoco se me daría tan mal.

La primera vez que vino a cantar a Tokyo, intenté ir a verla. Pero mamá no estuvo de acuerdo. Así que cuando volvió, en Febrero, insistí.

– Por favor, mamá. Volveré en cuanto termine el concierto, te lo prometo.

– Sabes que tu padre tampoco va a estar de acuerdo.

– Bueno... puede ser un secreto entre tú y yo.

– ¡De eso ni hablar! No quiero que luego me regañe por tu culpa. Ya sabes que últimamente las cosas no andan bien.

– Venga, llegaré antes que él. Garantizado.

– No.

– Mujer...

– ¡Basta! No vas a ir. Punto.

– Punto. Ya.

– No seas insolente.

– Tú lo estás siendo. Mamá, ya soy mayor...

– Pero no lo bastante. ¿Con quién tienes pensado ir?

– Con Mifune. Ya sabes que le gusta Sheryl Crow. ¡Y canta igual que ella! ¿La has oído alguna vez?

– Sí, la he oído.

– Entonces, comprenderás que ella quiera ir.

– Pues que vaya. Pero tú, te quedas.

– ¡Mamá, si yo no voy, a ella tampoco le van a dejar ir!

– Mejor. Así, estaréis las dos a salvo.

– ¿A salvo? ¿De qué?

– ¡No me digas que no has oído por las noticias lo de ese hombre que persigue jovencitas en los conciertos de rock!

– Tonterías.

– Mira, cuando yo tenía tu edad, no me calentaba tanto la cabeza. Estudiaba y ya está.

– Voy a ir. Digas lo que digas.

– De acuerdo. Pero si te atreves, ni se te ocurra volver.

– ...

– Hablo en serio. No te creas que vamos a mandar a la policía detrás tuyo, o que tu padre utilizará el coche para ir en tu busca. No, ni hablar. Te olvidaremos.

– ¡Mamá!

Realmente, consiguió asustarme.

– ¿Yoko?

– ¡Pe-pero...!

– Haz lo que quieras.

Y se marchó a comprar pescado para la cena. Por supuesto, no me atreví a poner a prueba su dureza. Sabía perfectamente que era capaz de repudiarme, era una mujer muy dura. No como ahora, desde...

En realidad, ella tuvo la culpa. No hacía ninguna falta que saliera de casa tan enfurecida, descuidando sus espaldas.

Todavía se me pone la carne de gallina cuando recuerdo cómo volvió. Temblorosa, bañada en el sudor más amarillento que he visto jamás, con el rostro ensangrentado, la rodilla morada.

– ¡Yoko!

– ¿Mamá, pero qué te ha pasado?

– ¡Tú has tenido la culpa! Ahora, tu padre... ¡Nunca volverá a...!



– ¿A qué?

– ¡Es igual!

Se pasó toda la tarde encerrada, llorando en su habitación. Cuando papá llegó, le conté lo que había ocurrido y subió corriendo. No salieron hasta la mañana siguiente.

Días más tarde, supe que un tipo había intentado violarla. O que lo logró. Y que ella se defendió con mayor o menor fortuna, aunque no pudo hacerle frente a la navaja de él, a sus puñetazos de hombre.

Hoy, sigo tratando de olvidar lo que ocurrió, que yo tuve la culpa de todo por hacerla enfurecer. Y estoy convencida de que, algún día, Dios se vengará de mí y me hará lo mismo.

Aquella noche, la de la violación de mamá, me costó muchísimo conciliar el sueño. Les oía discutir, llorar, gritar juntos.

– ¡Vamos, mujer! No te preocupes por mí. Lo importante, ahora, eres tú.

– ¡¿Qué significa «que no me preocupe»?! ¿Acaso no te importa, como hombre, que le hayan hecho eso a tu esposa?

– ¡Por supuesto que sí! ¡No me tires de la lengua!

– ¡Eres un mentiroso! ¡Y un haragán!

– Cállate.

– No-no me voy a callar. ¿Te crees que no sé lo tuyo y lo de esa tal Sabina?

– ¿Qué?

– Comprendo que necesites más sexo del que te doy, pero...

– Estás loca.

– Yo... te perdono.

– Déjalo.

– Te perdono porque, ahora, tendrás que llevar para siempre la vergüenza de que tu mujer haya sido poseída por otra violencia.

– ¡Cállate!

Siguieron así durante horas. Yo, entre cabezada y cabezada, tuve una pesadilla terrible. Francamente terrible.

Mamá iba por la calle, tranquila como de costumbre, con la cesta de la compra. Una sombra la seguía. Traté de ponerla sobre aviso, pero de mi garganta no podían salir palabras, ni chillidos. Nada.

Súbitamente, la sombra se puso sobre ella y me di cuenta de que era Sheryl Crow con minifalda. Una minifalda amarilla, estupenda. Como la que me quería comprar yo.

Mamá intentó ser amable.

– Hola. ¿Eres Sheryl, no es cierto?

– Sí.

– ¿Has llegado hoy a Tokyo?

– Sí.

– No voy a dejar que mi hija vaya a tu concierto. ¿Lo sabes, verdad?

– Sí.

Sheryl, la imagen de Sheryl, no dijo nada más. Sacó un cuchillo, mamá gritó y en un abrir y cerrar de ojos la sangre empezó a manar. De sus pechos, de su corazón.

Yo lloraba, y mamá también, y Sheryl, no, Sheryl no lloraba. Sheryl seguía partiendo huesos con su acero. Ni siquiera necesitó su guitarra para acabar el trabajo.

Me desperté, a punto de vomitar, cuando iba a sacarle los ojos. Y, por un momento, creí haber perdido los míos. Desde entonces, no me gusta el pescado como antes.

■ EL MES QUE VIENE: EL MAR QUE SE PERDIO ■


博信堀雄鳥坂田博信
NIPON GIRLS
田
鳥坂田博信堀雄
JUNKO MORISHITA
"AUNQUE NADIE ME CREA, SOY DEL MISMITO BARBATE"
Pese a que en su DNI pone como lugar de nacimiento Katsuo -provincia de Tokyo-, Junko asegura ser natural de Barbate -Cádiz-. Como aquí no estamos para dar o quitar razones, daremos por buena la explicación de que su nombre es un homenaje de su madre a ese gran cantautor, hispano y heredero de Manzanita, llamado «El Junco».



Hoy, por algún motivo que comprendo demasiado bien, he recordado los viejos tiempos. Los buenos viejos tiempos. Los años de **Manderley**, de la picaresca, el ron cubano y las costas eternas; los años en que nunca faltaban los buenos libros, la prosa ingeniosa de los seres más ingeniosos de un planeta que seguía siendo ingenioso. Ingenio. Eso es lo que les ha faltado a **Patrick Gaumer** y **Claude Moliterni** a la hora de redactar su DICCIONARIO DEL COMIC (**Larousse**, 1990 pesetas), un mamotreto tan nauseabundo como la peor obra de **Sergi Belbel**. ¿Qué interés tiene para vosotros, mis queridos otakus, un libraco como éste? Bien, para empezar, habla de autores y personajes japoneses con cierto rigor. Y, al mostrar la imagen de Gokuh en la portada, muchos de vosotros podríais caer en la trampa. La trampa de comprarlo, quiero decir, cosa que no debéis hacer bajo ningún concepto. Porque pocas veces, ninguna quizás, he tenido el disgusto de consultar una obra tan carente de datos objetivos y tan plagada de errores (ejemplo: un autor empezó a publicar el mismo año en que nació; si eso no es precocidad y alevosía indocumentada, que venga el Señor y lo vea). La adaptación al castellano y, por ende, al mercado español, es igualmente bobalicona. Se hermanan géneros bajo el mismo epígrafe sin rubor alguno («Erótico en España», triste genérico para publicaciones que en la mayoría de los casos llegaron mucho más lejos... o ni siquiera a eso), y se elevan autores



303 Tillieux

mán Oesterheld*, quien también se hizo cargo del guión, junto con Hugo Pratt*, autor éste de la transposición gráfica, ayudado en algunas planchas por Gisela Dexter, quien más tarde continuó la serie. En cuanto a Pratt, abandonó la serie en 1958. *Ticonderonga* se adelantó en cinco años a la serie *Wheeling*, también creada por Pratt.

Tif et Tondu. PERSONAJES. Spirou (1938), Fernand Dineur (guión y dibujo), Bélgica.
Tif (el calvo) es parte integrante de la epopeya del periódico Spirou*. En la quinta plancha, Tif encuentra un náufrago, capitán del barco *Marius*, que se llama Tondu. Tif y Tondu ya no separarán nunca más. Esta serie, animada por Fernand Dineur*, privilegió en su época la fantasía más desenfrenada. En 1949, la redacción de Spirou confió la realización gráfica al joven Will. Fernand Dineur, que siguió escribiendo el guión de *Tif et Tondu*, realizó una versión paralela. El prometedor Will modernizó enseguida el simpático dúo. Tras una interrupción de 1962 a 1964, durante la cual *Tif et Tondu* fueron animados por Marcel Denis, Will relanzó sus detectives preferidos. De 1968 a 1976, Maurice Tillieux* intervino en la saga como guionista y le insufló un clima más fantástico. Después de tantos años al servicio de los dos personajes, Will cedió el sitio en 1991 al dibujante Alain Sikorski. Al cabo de más de medio siglo de existencia, no parece que Tif et Tondu hayan envejecido lo más mínimo, y sus múltiples aventuras siguen siendo otros tantos clásicos indispensables para los aficionados al cómic francobelga.

Tillieux, Maurice. DIBUJANTE-GUIONISTA (Huy 1922-? 1978), Bélgica.
Aunque Maurice Tillieux publicó su primer dibujo en *le Moustique* en 1936 y durante un tiempo, en 1940 y 1941, colaboró en Spirou, no pensaba seguir la carrera de ilustrador. Siguió los cursos

THIMBLE THEATRE
E.C. Segar
© K.F.S.

TICONDERONGA
H.C. Oesterheld – H. Pratt

MANGA STICKER ALBUM es francamente irresistible. Rasgar los sobres de cromos es como destapar pequeños frascos de esencia donde encontrar a nuestros héroes más soñados.

Mucho mejor que el aburrido volumen de **Larousse** me parece el MANGA STICKER ALBUM (150 pesetas el álbum, quién sabe cuánto dinero os gastaréis en los sobres), con el que se pueden repasar algunas de las obras más populares del género chico. De acuerdo: las sinopsis son precipitadas, pero la selección (AKIRA, CYBER CITY, AD POLICE, 3x3 EYES...) es francamente irresistible. Y si a eso le añadimos la emoción de encontrar los (escasos) cromos holográficos, tenemos un objeto de consumo tan bueno como barato y bonito. ¡Pardiez! Las tres Bs que siempre me recuerdan a papá, síntoma inequívoco de que me voy a convertir en un compulsivo coleccionista de este álbum de cromos.

marginales, desconocidos para el gran público, a la categoría de un **Alex Raymond** al dedicarles el mismo espacio textual. En fin, no deja de ser triste que este supuesto diccionario, panfleto alevoso en realidad, haya sido presentado en el **Salón del Manga** cuando ni siquiera contiene una reseña sobre **Katsura, Hojo** o **Nagai**.

ANIME DE CALIDAD

Papá **Elías Wanamaker**, 4º varón de nuestra estirpe, era un gran aficionado al cine. Le emocionaban las películas británicas de **Alfred Hitchcock** y estoy seguro de que lamenta, allá en los cielos, el no haber vivido lo suficiente como para haber conocido la televisión a la carta y las películas épicas de **Roland Emmerich**. O las de **Hayao Miyazaki**, autor de EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO (**Manga Vídeo**, 2995 pesetas), obra maestra y el mejor título de la serie protagonizada por Lupin. De ella, se ha dicho de todo; incluso que es una obra fundamental del anime, y que el anime, sin un anime como éste, no sería tal. Sería otro anime. Yo no voy a ser tan inconsciente como para repetir este tipo de sandeces «A CAJA ALTA», pero sí os recomiendo este vídeo, sin duda el mejor que podáis adquirir en los meses venideros (y superior en todos los sentidos a GHOST IN THE SHELL, muy a pesar del boato publicitario). Me despediré con otra recomendación magnética: la última entrega de LA LEYENDA DE LOS 4 REYES (**Manga Vídeo**, 2.495 pesetas). Es sin duda el punto álgido de la serie, con algunos diálogos realmente bien hilvanados y unas secuencias oníricas que para sí hubiera querido DUNE. Como para mí hubiera querido la faz elocuente y estrepitosamente hermosa de **Kyle McLachlan**. Pero con la mía me quedé.

Y yo, con vosotros.

¡GOD SAVE HIRO-HITO!



Por el Profesor WANAMAKER

EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO es una obra maestra del anime; una cinta espléndida, protagonizada por el inolvidable Lupin de **Hayao Miyazaki**, que se me antoja muy recomendable.



Mangaka Tribune

PRESIDENTE: NUNKE DARNO, CAPITAN DE LOS EJERCITOS DE LABURA

Nº ARCD 8449

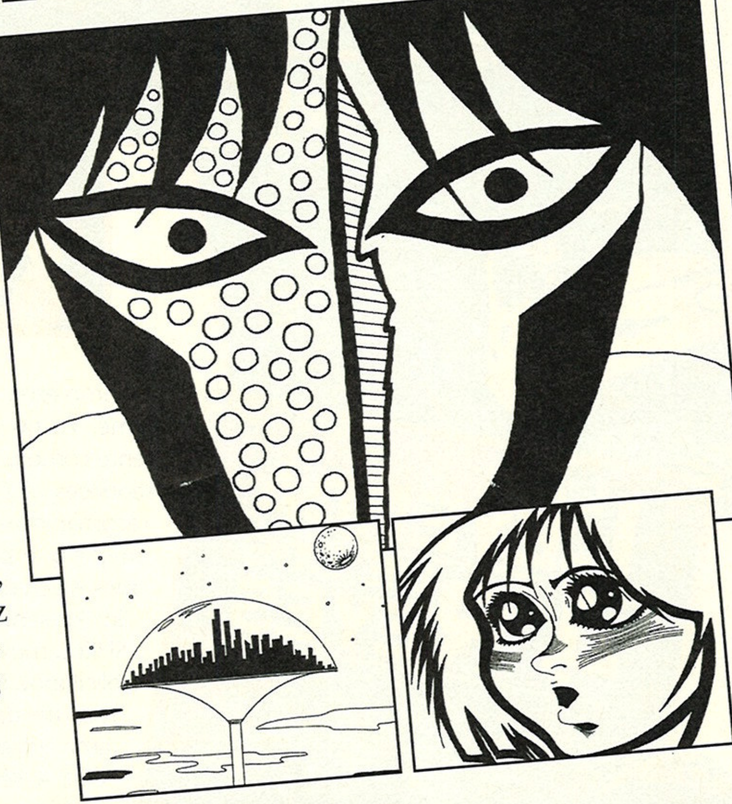
EL ESTADO DE LAS COSAS EN LA DIMENSION HAKI

Serán noticia en 30 días

El soldado Domekura, héroe de las Guerras de la Integridad y estrella del memorial gobuniano que tendrá lugar en Labura

Ciudad Somaku, sede del 4º Congreso de Suicidas Compulsivos

La señorita Hokuna, imputada por el juez Derkuth en el caso del Destripador 48



Checklist Mangaka

- **Políticos**: Keraka. Hokuna. Konuba. Tisaki
- **Armas**: Boomdroide.
- **Vehículos**: Moto Baluka. Coche Manaka.
- **Soldados**: Domakura. Mako.
- **Acciones**: Golpe tipo Maurabo. Puñetazo tipo Madarukana.
- **Guardianes**: Kunebe.
- **Mutantes**: Keiku Bubi. Teiko Sadaka.
- **Espías**: Ahioyo. Wemasake. Numanubo. Rastreador.
- **Objetos**: Joya Bumuku.
- **Poderes**: Mumi. Susu. Moba. Bomu.
- **Alphas**: Ayuni. Merube. Oh, Me.
- **Artefactos del otro lado**: Berumashi.
- **Ceremonias**: Tairo. Buboba. Budokeyo. Dorakumo
- **Conspiraciones**: Mobaku.
- **Oraciones**: Dobebeya-Bo. Karumaya-Bo. Yubukeiku-Bo
- **Ciudades**: Baeroka. Hyonura. Sumoku. Karaba. Labura.
- **Lugares**: Puerto de Hinekamu. Mansión Gamaku. Aeropuerto de Kobekura. Bosque de Kumake. Estación nuclear de Poparu. Aeropuerto de Nimobe. Monte Muraku. Monte Gumabaru.

■ Reglas aparecidas en JAPANMANIA Nº 4.
Para pedir números atrasados llama al (91) 586 31 79



CEREMONIA CJ18



• DOMU-MARAKA •

Es la segunda de las ceremonias iniciáticas que deben superar los hakianos. Consiste en la ablación de los dos músculos sexuales que establecen contacto con las deidades de kuthak.



CIUDAD CJ50



• KOUMUKU •

Ciudad controlada por los Kaddöh, quienes abolieron la propiedad privada dos cibereras atrás y regeneraron a su población por medio de clonaciones mórbidas. Sus edificios cuentan con los mejores avances en ciberdomótica.



OBJETO CJ2



• JOYA LAPUKO •

La joya más antigua de cuantas se conservan en la Sala Histórica del Palacio Imperial. Entre sus anteriores propietarios destacan Arístides Sahawara y Yoko Shinuka, condes de Balako.

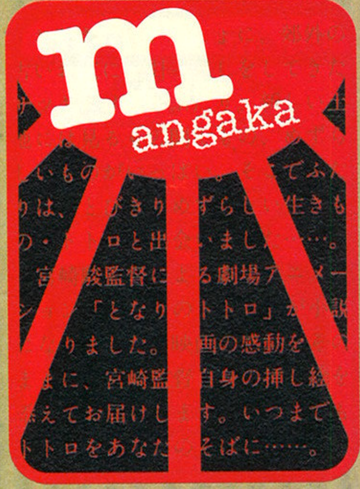


MUTANTE CJ14



• HIDEAKI SAWAMURA •

Su popularidad como actor de ciberfilmes le ha convertido en jefe de programas de Haki TV... a pesar de los insistentes rumores sobre su pertenencia a la banda armada DSK. El señor Goruka, del Partido Cerrado, ha iniciado una investigación sobre sus actividades.



CIUDAD CJ180



• WAMUNO •

Se la conoce como «ciudad-escuela» porque, en su Avenida de la Libertad, se encuentran los mejores centros de enseñanza secundaria de Haki. El más popular es Keton-Bemaru, donde recibieron su educación algunos de los mejores políticos de la nueva era.



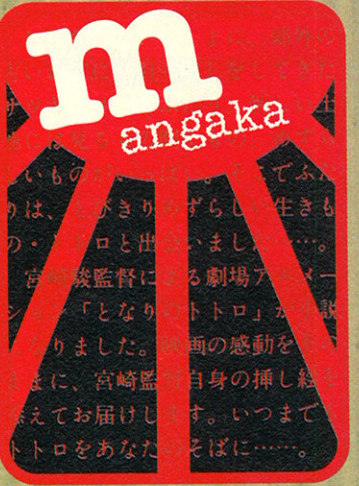
ALPHA CJ300



• SHIT! •

El hedor insoportable inmoviliza al enemigo hasta morir bajo el influjo de los dragones de la putrefacción. No se recomienda su utilización en campañas masivas. Tampoco en presencia del Coronel Berhë.





SOLDADO CJ20



• DOMAKURA •

En la vida civil ejerció de médico hasta ser expulsado del Ilustre Colegio de Iluminados Gástricos por practicar abortos a mutantes ilegales. En las CAH, practica operaciones quirúrgicas de todo tipo.

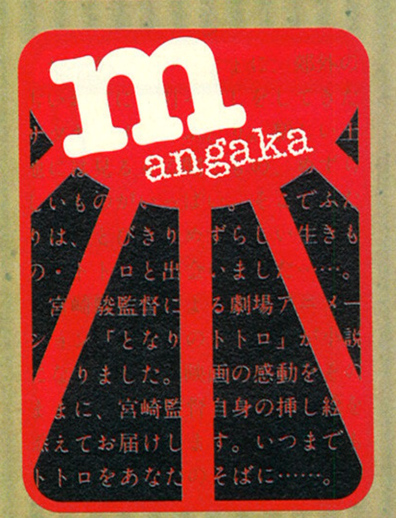


VEHICULO CJ2



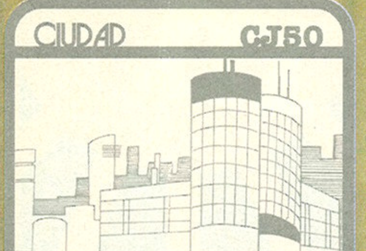
• MOTO TIPO DOMORAKU •

Fue vehículo oficial de los Cuerpos de Seguridad del Estado en el Antiguo Régimen. Hoy en día, rediseñada, se ha convertido en objeto de culto para los trancers.



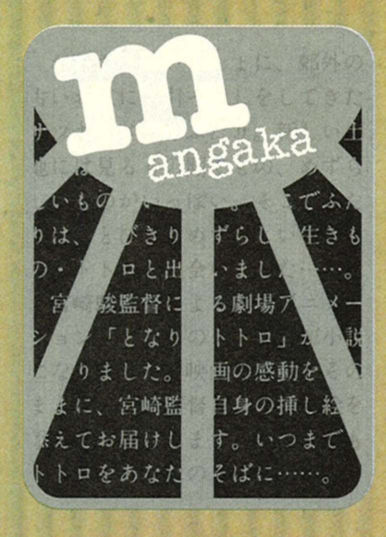
mangaka

CIUDAD CJ50

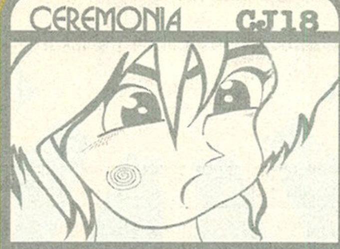


• KOUMUKU •

Ciudad controlada por los Kaddöh, quienes abolieron la propiedad privada dos cibereras atrás y regeneraron a su población por medio de clonaciones mórbidas. Sus edificios cuentan con los mejores avances en ciberdomótica.



CEREMONIA CJ18



• DOMU-MARAKA •

Es la segunda de las ceremonias iniciáticas que deben superar los hakianos. Consiste en la ablación de los dos músculos sexuales que establecen contacto con las deidades de kuthak.

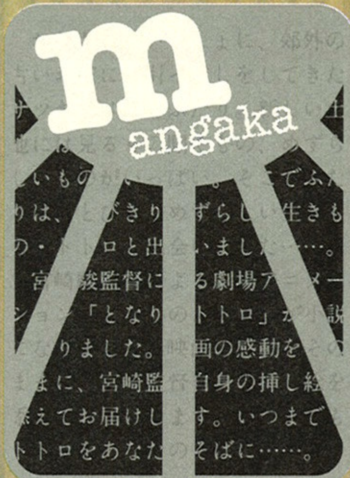


MUTANTE CJ14

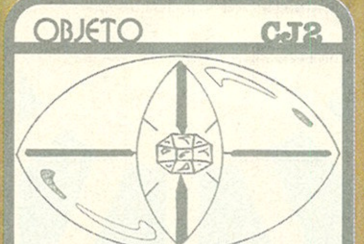


• HIDEAKI SAWAMURA •

Su popularidad como actor de ciberfilmes le ha convertido en jefe de programas de Haki TV... a pesar de los insistentes rumores sobre su pertenencia a la banda armada DSK. El señor Goruka, del Partido Cerrado, ha iniciado una investigación sobre sus actividades.

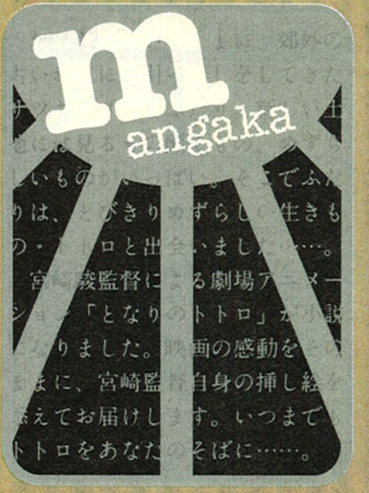


OBJETO CJ2



• JOYA LAPUKO •

La joya más antigua de cuantas se conservan en la Sala Histórica del Palacio Imperial. Entre sus anteriores propietarios destacan Arístides Sahawara y Yoko Shinuka, condes de Balako.

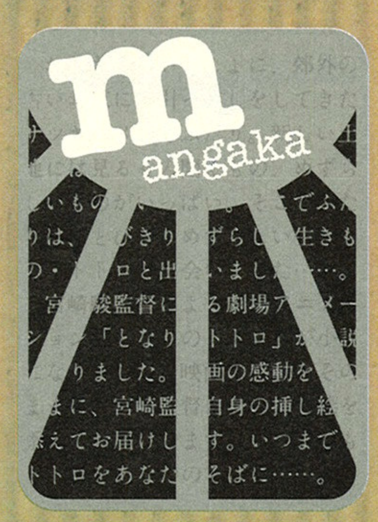


ALPHA CJ300

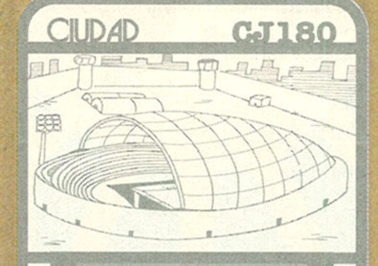


• SHIT! •

El hedor insoportable inmoviliza al enemigo hasta morir bajo el influjo de los dragones de la putrefacción. No se recomienda su utilización en campañas masivas; tampoco en presencia del Coronel Berhë.

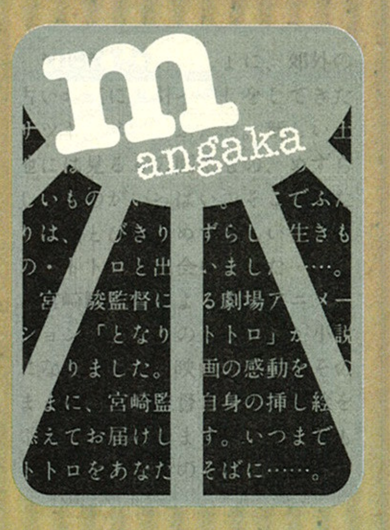


CIUDAD CJ180

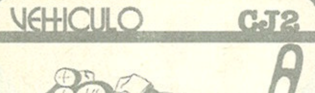
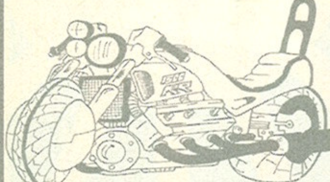


• WAMUNO •

Se la conoce como «ciudad-escuela» porque, en su Avenida de la Libertad, se encuentran los mejores centros de enseñanza secundaria de Haki. El más popular es Keton-Bemaru, donde recibieron su educación algunos de los mejores políticos de la nueva era.

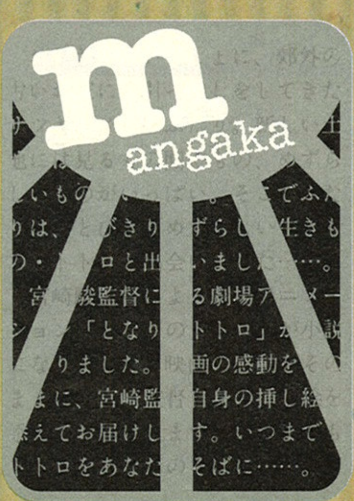


VEHICULO CJ2

• MOTO TIPO DOMORAKU •

Fue vehículo oficial de los Cuerpos de Seguridad del Estado en el Antiguo Régimen. Hoy en día, rediseñada, se ha convertido en objeto de culto para los trancers.

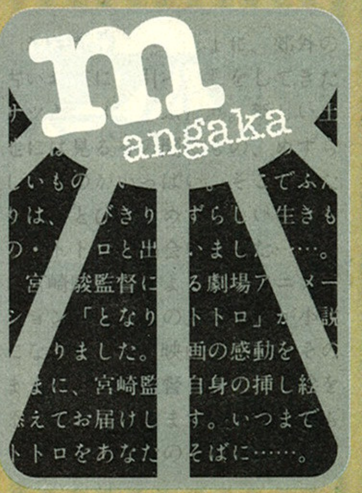


SOLDADO CJ20



• DOMAKURA •

En la vida civil ejerció de médico hasta ser expulsado del Ilustre Colegio de Iluminados Gástricos por practicar abortos a mutantes ilegales. En las CAH, practica operaciones quirúrgicas de todo tipo.



CEREMONIA **CJ23**



• NANOKA •

Siniestro interrogatorio en el que un miembro del Consejo Decrépito realiza 3 preguntas por minuto a un Principiante. Persigue el despertar al pensamiento adulto... pero en muchos casos, sólo consigue la lobotomización total del joven.

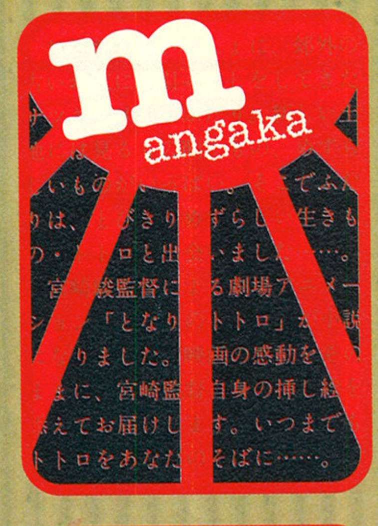


PODER **CJ22**



• WAWA •

Transforma estructuralmente a un ser vivo en cualquier cosa que esté pensando la entidad que lo proyecta. Sus efectos son irreversibles.

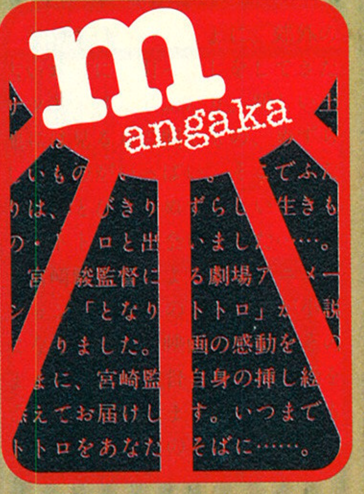


ACCION **CJ21**



• PATADA TIPO KOBAKA •

Directa al pulso cerebral, suele aplicarse -para una mayor efectividad- en combinación con la patada de tipo Lubomaku.

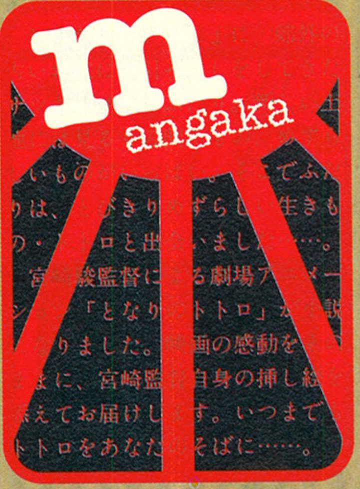


CONSPIRACION **CJ37**

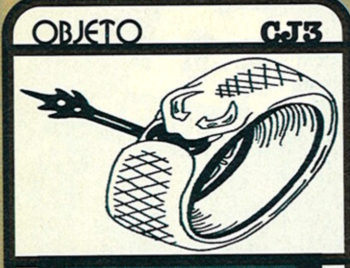


• DUMORUBA •

«Que la conspiración de la noche, engendrada en las tripas del gigante Thul, te acompañe y nunca, nunca, puedas conciliar el sueño...»



OBJETO **CJ3**



• JOYA DARKUMABARU •

Fue donada a los habitantes de Haki por el Triunvirato de la vecina Dimensión de Tuyu como muestra de agradecimiento por el apoyo recibido durante la lluvia de meteoritos que asoló las lunas de Tuyu-Daka Capital.



POLITICO **CJ5**



• GORUKA •

Se dice que accedió al poder tras envenenar a su padre, aunque no se ha podido demostrar. Es amigo del señor Masako y el anfitrión de las más concurridas fiestas sociales. Sus finanzas han sufrido un serio revés tras varios errores en las apuestas a las carreras Cyrrun.

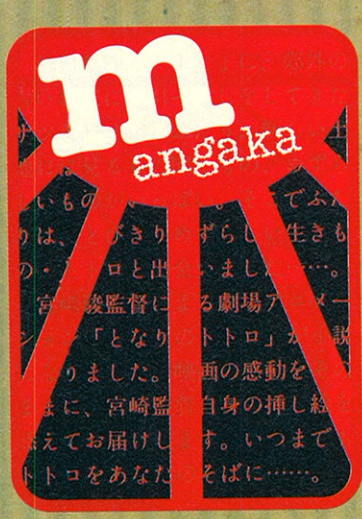


CEREMONIA **CJ22**



• DOBA-DOBA •

Consiste en aparear a dos mamíferos en el interior de un círculo de fuego ante la mirada de un escorpión. Terminado el acto sexual, el oficiante se arranca una oreja y la lanza para que se consuma entre las llamas. De esta forma, tiene visiones relacionadas con su futuro.

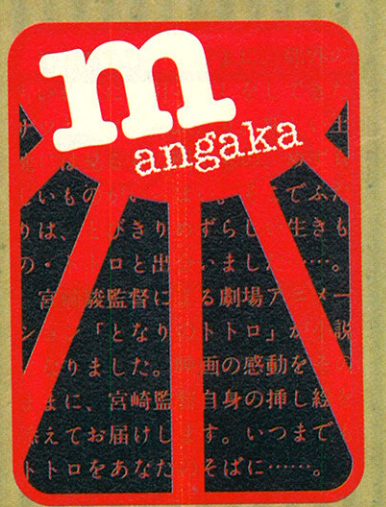


GUARDIAN **CJ230**

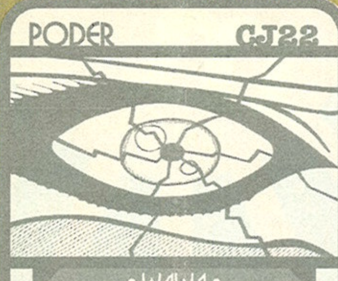



• BERUSU •

Se vió obligado a trabajar como técnico de laboratorio para poder mantener a sus dos hermanos mutantes. Retado por una compañera a demostrar su hombría, se presentó a un combate de alto riesgo: el Shaidán. Al vencer el desafío, fue contratado por la Guardia Azul.



PODER CJ22

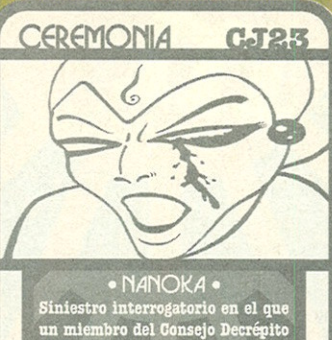


• WAWA •

Transforma estructuralmente a un ser vivo en cualquier cosa que esté pensando la entidad que lo proyecta. Sus efectos son irreversibles.



CEREMONIA CJ23



• NANOKA •

Siniestro interrogatorio en el que un miembro del Consejo Decrépito realiza 3 preguntas por minuto a un Principiante. Persigue el despertar al pensamiento adulto... pero en muchos casos, sólo consigue la lobotomización total del joven.



CONSPIRACION CJ37



• DUMORUBA •

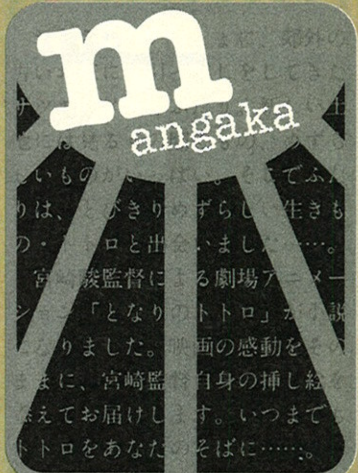
«Que la conspiración de la noche, engendrada en las tripas del gigante Thul, te acompañe y nunca, nunca, puedas conciliar el sueño...»




ACCION CJ21

• PATADA TIPO KOBAKA •

Directa al pulso cerebral, suele aplicarse -para una mayor efectividad- en combinación con la patada de tipo Lubomaku.



POLITICO CJ5



• GORUKA •

Se dice que accedió al poder tras envenenar a su padre, aunque no se ha podido demostrar. Es amigo del señor Masako y el anfitrión de las más concurridas fiestas sociales. Sus finanzas han sufrido un serio revés tras varios errores en las apuestas a las carreras Cyrrun.



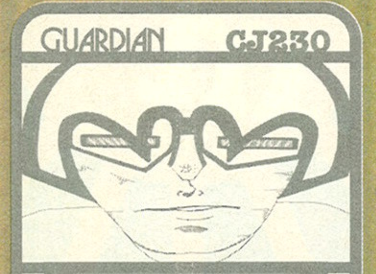

OBJETO CJ3

• JOYA DARKUMABARU •

Fue donada a los habitantes de Haki por el Triunvirato de la vecina Dimensión de Tuyu como muestra de agradecimiento por el apoyo recibido durante la lluvia de meteoritos que asoló las lunas de Tuyu-Daka Capital.



GUARDIAN CJ230

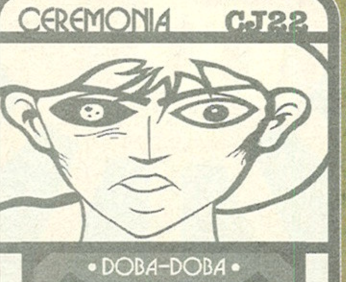


• BERUSU •

Se vió obligado a trabajar como técnico de laboratorio para poder mantener a sus dos hermanos mutantes. Retado por una compañera a demostrar su hombría, se presentó a un combate de alto riesgo: el Shaidán. Al vencer el desafío, fue contratado por la Guardia Azul.



CEREMONIA CJ22

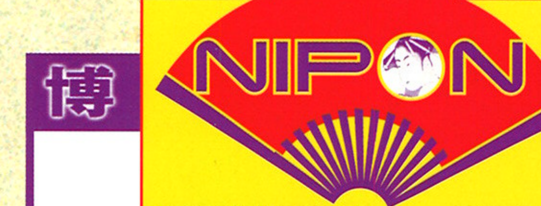


• DOBA-DOBA •

Consiste en aparear a dos mamíferos en el interior de un círculo de fuego ante la mirada de un escorpión. Terminado el acto sexual, el oficiante se arranca una oreja y la lanza para que se consuma entre las llamas. De esta forma, tiene visiones relacionadas con su futuro.



博 坂田博信堀雄鳥坂田





鳥坂田博信堀雄

YOKO TAKAHASHI

"TUVE UN LIO CON UN SCANISTA DE SUPER JUEGOS"

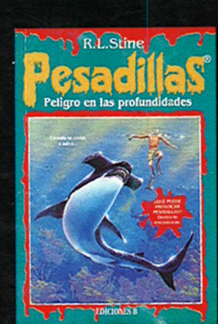
En su visita a nuestra redacción, Yoko conoció a Alex, nuestro scanista, y entre ellos se desató la más febril pasión que se recuerda en los W.C. del edifio. Su historia de amor se vino abajo cuando sorprendió a Alex haciendo un EPS con un archivo Jpeg, y sin ningún filtro de protección. «Me puso el disco duro con su Photoshop», alegó Alex.

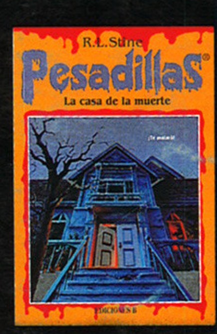
Pesadillas®

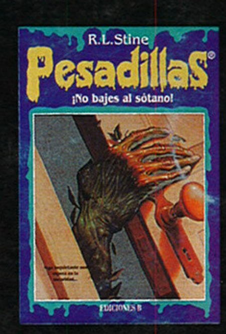
R·L·STINE

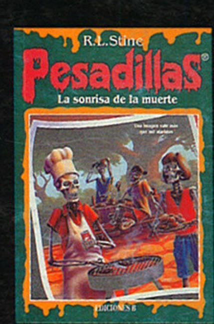


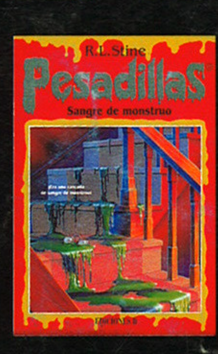


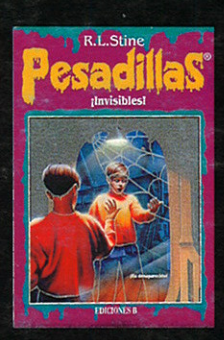


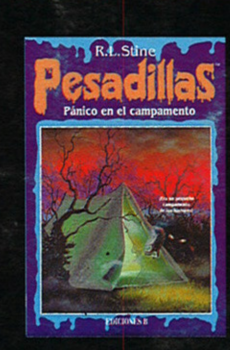


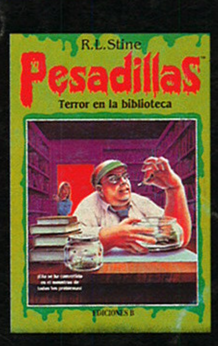


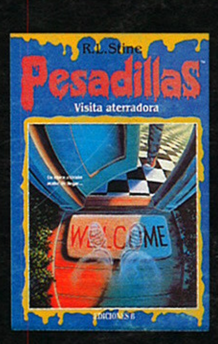


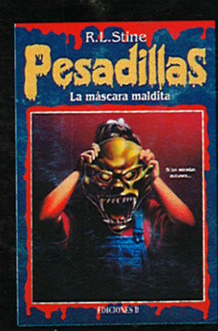






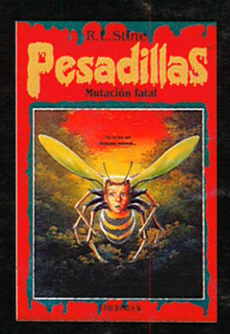












SI AÚN NO LOS TIENE... PÍDALOS!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Apartado de Correos 29037 Barcelona. Sírvanse enviar el título que a continuación indico:

PESADILLAS, R. L. Stine

84406.5869.9	☐ **N.º 1** - 695 ptas.	84406.5888.5	☐ **N.º 6** - 695 ptas.	84406.6148.7	☐ **N.º 11** - 695 ptas.
84406.5868.0	☐ **N.º 2** - 695 ptas.	84406.5891.5	☐ **N.º 7** - 695 ptas.	84406.6140.1	☐ **N.º 12** - 695 ptas.
84406.5867.2	☐ **N.º 3** - 695 ptas.	84406.5892.3	☐ **N.º 8** - 695 ptas.	84406.6312.9	☐ **N.º 13** - 695 ptas.
84406.5889.3	☐ **N.º 4** - 695 ptas.	84406.6139.8	☐ **N.º 9** - 695 ptas.	84406.6331.5	☐ **N.º 14** - 695 ptas.
84406.5890.7	☐ **N.º 5** - 695 ptas.	84406.6149.5	☐ **N.º 10** - 695 ptas.	84406.6337.4	☐ **N.º 15** - 695 ptas.

DATOS PERSONALES Nombre y apellidos: .... Domicilio: .... CP: ....

Población: .... Provincia: .... Importe total del pedido: .... Ptas.

FORMA DE PAGO ☐ Reembolso ☐ Giro postal n.º .... (adjunto de fotocopia) ☐ Cheque bancario ☐ Tarjeta Visa n.º ____ ____ ____ ____

Nombre del titular: .... DNI: .... Fecha caducidad Tarjeta: ....

Firma del titular

EDICIONES B
GRUPO ZETA

LO RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GASTOS DE ENVÍO